

МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА ЗА 2007 ГОД

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

А.Н. Терехов. Вспоминая о статье «Как готовить системных программистов». **4**, 3.

ВУЗ

ИНФОРМАТИКА

Д.В. Васенков. Методы обучения искусственных нейронных сетей. **1**, 20.

С.А. Ивановский, А.С. Преображенский, С.К. Симончик. Алгоритмы вычислительной геометрии. Выпуклые оболочки: простые алгоритмы. **1**, 4.

С.А. Ивановский, А.С. Преображенский, С.К. Симончик. Алгоритмы вычислительной геометрии. Выпуклые оболочки: связь с задачей сортировки и оптимальные алгоритмы. **2**, 6.

С.А. Ивановский, А.С. Преображенский, С.К. Симончик. Алгоритмы вычислительной геометрии. Выпуклые оболочки в трехмерном пространстве. **3**, 3.

С.А. Ивановский, С.К. Симончик. Алгоритмы вычислительной геометрии. Пересечение отрезков: метод заметания плоскости. **4**, 18.

Ю.Г. Карпов, П.В. Трифионов. Сложность алгоритмов и программ. **6**, 3.

В.О. Сафонов. КПП: коллекция правильных переводов. **4**, 13.

ПОДГОТОВКА СПЕЦИАЛИСТОВ: новые методы обучения

Е.И. Бутиков. Прецессия и нутация гироскопа. **1**, 30.

ПОДГОТОВКА СПЕЦИАЛИСТОВ: программы обучения

Ю.Б. Сениченков. Не научные проблемы моделирования сложных динамических систем. **1**, 39.

Ю.Б. Сениченков. Хватит учить, давайте учиться! **2**, 19.

ИНЖЕНЕРИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Д.К. Демьянович. О параллельных вычислениях. **3**, 18.

К.С. Конопко. HELGINS: универсальный язык для написания анализаторов типов. **4**, 34.

В.О. Сафонов. Aspect.NET – инструмент аспектно-ориентированного программирования для разработки надёжных и безопасных программ. **5**, 3.

В.О. Сафонов. Молодым программистам: как писать научные работы по ИТ. **6**, 11.

РАЗРАБОТКА АППАРАТНЫХ ПЛАТФОРМ

О.Н. Граничин, Д.С. Шалымов. Новые компьютеры. Вычислительные устройства будущего. **6**, 23.

КОМПЬЮТЕР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Ю.Б. Колесов, Ю.Б. Сениченков, Д.Б. Инихов. «Их есть у меня!» (Моделирование и исследование сложных динамических систем в MvStudium). **3**, 33.

Ю.Б. Колесов, Ю.Б. Сениченков, Д.Б. Инихов. Формы представления динамических систем в MvStudium. **4**, 44.

Ю.Б. Колесов, Ю.Б. Сениченков, Д.Б. Инихов. «Физическое» моделирование в MvStudium. **5**, 14.

Ю.Б. Колесов, Ю.Б. Сениченков, Д.Б. Инихов. MvStudium в учебном процессе. **6**, 32.

А.С. Кондратьев, А.В. Ляпцев. Математическое моделирование: аналитические и вычислительные методы. **5**, 20.

В.О. Сафонов. Как подготовить презентацию и сделать доклад по программированию. **5**, 25.

СОБЫТИЯ

В.Г. Парфенов. Финал командного чемпионата мира по программированию ACM 2006/2007 гг., Токио. **3**, 40.

КОНФЕРЕНЦИИ И СЕМИНАРЫ

Итоги Международной научной конференции «Информационные технологии и телекоммуникации в образовании и науке (IT&T ES' 2007)». **2**, 26.

СТАНДАРТЫ И КОНЦЕПЦИИ

М.И. Башмаков. Современный учебник математики: на пути к сетевым ресурсам. **2**, 29.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО

В.Н. Дубровский, Н.А. Лебедева, О.А. Белайчук. 1С: Математический конструктор – новая программа динамической геометрии. **3**, 47.

С.Г. Иванов. Узлы тривиальные и нетривиальные. **2**, 42.

С.Н. Поздняков. Информационный анализ игры «Быки и коровы». **2**, 48.

И.А. Посов. Занятой бобёр. **2**, 51.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

М. Зелман. Измерение грамотности в информационных и коммуникационных технологиях. **1**, 48.

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ

А.А. Паньгин, С.Н. Поздняков, И.А. Посов, С.В. Рыбин, Д.О. Степулёнок. Возможности информационно-поисковой системы учебно-методических материалов SCISEARCH. **4**, 63.

И.А. Посов. Автоматическая генерация задач. **1**, 54.

С.В. Рыбин. Система поддержки дистанционного обучения с использованием интернет-технологий. **5**, 49.

Д.А. Темнов. Дистанционное обучение физике с использованием Internet-технологий. **4**, 59.

В.В. Шеломовский. Интерактивные электронные учебники. **6**, 39.

ШКОЛА СОВРЕМЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Н.Н. Красильников, В.Г. Парфёнов, Ф.Н. Царёв, А.А. Шальто. Виртуальная лаборатория для первоначального обучения проектированию программ. **5**, 62.

И.А. Посов. Решение японских кроссвордов с использованием конечных автоматов. **3**, 57.

И.В. Романовский. Демонстрационные программы: 1. Решето Эратосфена. **1**, 63.

И.В. Романовский, В.В. Дьяченко. Демонстрационные программы: 2. Суффиксный массив. **2**, 56.

С.В. Рыбин. Языки и грамматики. **1**, 66.

Заочная школа современного программирования

Библиотечка журнала «Компьютерные инструменты в образовании». **2**, 66.

М.В. Дмитриева. Динамические структуры данных. **1**, 71.

М.В. Дмитриева. Основные алгоритмы работы с линейными цепными списками. **2**, 61.

М.В. Дмитриева. Алгоритмы над списками. **3**, 66.

М.В. Дмитриева. Процедуры как данные и задача обхода списка. **4**, 66.

М.В. Дмитриева. Списки и другие динамические структуры. **5**, 68.

М.В. Дмитриева. Организация данных в виде очереди. **6**, 50.

ПРЕДМЕТНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Н.М. Жирнова, Ю.Г. Карпов. Моделирование исторических процессов в школьной информатике. **5**, 41.

Хайнц Шуман. Исследование задач на экстремум с помощью системы динамической геометрии Cabri 3D. **4**, 50; **5**, 32.

СЦЕНАРИИ УРОКОВ

Н.М. Жирнова. Моделирование исторических процессов в школьной информатике. **6**, 59.

Е.С. Королёва, С.О. Королёв. MathCad – рабочая среда современного школьника. **5**, 55.

УЧЕБНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Е.В. Виноградова, А.Ф. Ляхов. Вероятность существования алгоритма раскрытия игры «Сапёр». **3**, 72.

А.Ф. Ляхов, С.В. Февральских. Самообучающаяся программа управления компьютером в карточных играх, созданная на основе теории нечётких множеств. **5**, 76.

А.В. Паньгин. Модель «Электронная библиотека» в Excel. **6**, 68.

Д.Ю. Усенков. Подготовка доклада с использованием MS PowerPoint. **1**, 78.

ИНТЕРНЕТ

О.В. Перчёнок. Мы все – «кузнецы» родного языка. **6**, 43.

И.А. Посов. Эффективный поиск в Интернете. **4**, 68.

МУЗЕЙ ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ

Н.Н. Андреев, М.А. Калиниченко. Компьютерные фильмы о занимательных и нерешенных проблемах математики. Фильм седьмой. Развертка. **1**, 84.

Н.Н. Андреев, Е.А. Зёрнышкина, Н.М. Панюнин, М.А. Калиниченко. Компьютерные фильмы о занимательных и нерешенных проблемах математики. Фильм восьмой. Циклоида. **2**, 81.

Н.Н. Андреев, М.А. Калиниченко. Компьютерные фильмы о занимательных и нерешенных проблемах математики. Фильм девятый. Сверление квадратных отверстий. **3**, 80.

Н.Н. Андреев, М.А. Калиниченко. Компьютерные фильмы о занимательных и нерешенных проблемах математики. Фильм десятый. Хорошая конструкция. **4**, 84.

Н.Н. Андреев, М.А. Калиниченко. Компьютерные фильмы о занимательных и нерешенных проблемах математики. Фильм одиннадцатый. Стопоходящая машина П.Л. Чебышева. **5**, 83.

Н.Н. Андреев, М.А. Калиниченко. Компьютерные фильмы о занимательных и нерешенных проблемах математики. Фильм двенадцатый. Правило Липкина. **6**, 75.

Хайнц Шуман. Интерактивное моделирование и модификация объектов конкретного искусства в виртуальном пространстве. **2**, 69.

Хайнц Шуман. Заполнение пространства полуправильными многогранниками в виртуальном пространстве. **3**, 83.

КОНФЕРЕНЦИИ И СЕМИНАРЫ

Л.М. Качалова, Е.В. Чмыхова. Оценка качества характеристик современной образовательной среды. **2**, 86.

И В ШУТКУ И ВСЕРЬЕЗ

Презентации из сети Интернет. **1**, 87.

Узлы в науке и искусстве. **2**, 90.

В.О. Жиляев. Программы-собеседники и их применение в бизнесе и образовании. **4**, 87.

Д.О. Степулёнок. Google – окно в Интернет, iGoogle – поставим на подоконник самое нужное. **3**, 92.

Д.Ю. Усенков. Там на неведомых дорожках следы невиданных зверей... **6**, 76.

С.Б. Энтина. Зрительные иллюзии, или на что способен наш мозг. **5**, 86.