

Strona główna / Dziedziny nauki / Informatyka

2006-10-19

Proste programowanie

Programowanie może być jeszcze prostsze i przyjemniejsze - udowodnił to student **Wyższej Szkoły Informatyki Stosowanej i Zarządzania** WIT w Warszawie - Konrad Szymański, który stworzył Koszdek'a - model obiektowego silnika graficznego.

"Koszdek to prosty silnik multimedialny napisany w języku C++ i oparty na bibliotece SDL. Projekt ułatwia tworzenie programów z wykorzystaniem elementów multimedialnych - dźwięk, obraz, obsługa klawiatury i myszki, np. gier. Koszdek jest więc swoistego rodzaju pomostem pomiędzy specjalistycznymi bibliotekami a programistą, ułatwiającym i przyspieszającym pracę projektanta oraz pomagającym mu wejść w świat tworzenia bardziej złożonych programów" - informuje Joanna Józefiak z agencji reklamowej Heureka.

Nauka programowania bywa często dla wielu studentów żmudna i męcząca. "W mojej grupie programowanie nie porywało studentów. Nie dziwię się, bo ile czasu można spędzać patrząc na prawie niezmienną się konsolę. O wiele łatwiej jest uczyć się programowania, gdy na bieżąco widać jakieś efekty. Wiele osób chciałoby od razu projektować gry i wyświetlać barwną grafikę. Postanowiłem im to ułatwić i napisałem Koszdek'a" - mówi Konrad Szymański.

Koszdek nie jest z pewnością jedynym tego typu projektem. "Posiada on jednak kilka znaczących zalet, które przemawiają za jego wyjątkowością. Zaliczyć można do nich łatwość obsługi programu oraz dokumentację napisaną w języku polskim. Dodatkowo wszystko jest w jednym miejscu - grafika, dźwięk, obsługa klawiatury i myszy, timery, skalowanie grafiki, obsługa czcionek" - mówi Joanna Józefiak.

„Zazwyczaj trzeba tego szukać po różnych bibliotekach, które są mniej lub bardziej aktualne. Z własnego doświadczenia, wiem jak bardzo jest to zniechęcające. Koszdek eliminuje te trudności, a jeśli czegoś nam brakuje, zawsze możemy to dodać, bo jest to projekt otwarty, dostępny ze źródłami” - podkreśla twórca projektu.

Konrad Szymański stara się nadal rozwijać swój projekt. Planuje m.in. uprościć obsługę grafiki 3D oraz poprawić dźwięk.

Projekt dostępny jest dla wszystkich zainteresowanych. Znajduje się na

ogólnodostępnej stronie internetowej.

PAP - Nauka w Polsce, Bogusława Szumiec-Presch

kol