

Клосовский Дмитрий Анатольевич

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА НОВОГО ТИПА

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2010/12/23.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2010. № 12 (43). С. 74-77. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2010/12/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

Но для создания автоматизированной системы уничтожения террористов это не будет помехой. Ввиду того что не требуется его запуск в массовое производство, а требуется всего лишь создать некоторое количество систем по борьбе с терроризмом.

Итак, мы имеем полную 3-мерную модель того, что происходит внутри здания и орудия, которые легко способны поражать любые цели внутри этого здания. Тонкость уничтожения всей группировки террористов внутри здания заключается в том, чтобы террористы не уничтожили заложников выстрелом из огнестрельного оружия, либо при помощи взрывного устройства или каким либо иным способом. Дело в том, что выстрелом в голову можно моментально нейтрализовать любого человека. Таким образом, все орудия автоматической системы уничтожения террористов должны быть нацелены на террористов, и стрелять в их головы, что приведет к моментальной их нейтрализации. Террористов нужно уничтожать одновременно, чтобы кто-нибудь из не уничтоженных оккупантов не успел убить никого из заложников. Таким образом, когда все террористы будут в прицеле орудий, компьютерная система даст сигнал к действию, и они все разом будут уничтожены.

4. Тонкости ликвидации

Если не хватает орудий, то можно произвести уничтожение по приоритетам. Сначала уничтожить террористов, рядом с заложниками, чтобы они не смогли им нанести никакого вреда, а дальше произвести уничтожение террористов в отдаленных частях здания. Компьютерная обработка всей ситуации открывает огромную массу вариантов решения данной задачи. Такие варианты как уничтожение по приоритетам, а также огромное количество других не менее эффективных путей решения.

5. Заключительные выводы

Таким образом, при использовании новой системы будут исключены жертвы среди заложников, коих было достаточно много при взятии объектов штурмом. Также будут исключены жертвы среди агентов спецслужб, коих также было не мало. Будет сэкономлено время, которое тратилось на переговоры с террористами. Также можно будет избежать различных финансовых трат сопутствующих процессу переговоров с захватчиками.

В результате, задача ликвидации террористов решается легко, просто и быстро.

УДК 20

Дмитрий Анатольевич Клосовский
Компания «Ваш ИТ Офис»

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА НОВОГО ТИПА[©]

1. Вступление

Операционные системы, существующие на данный момент, используют 2-х мерный графический интерфейс. Данный подход к организации интерфейсной части в отличие от текстовых операционных систем достаточно удобен. В отличие от текстовых операционных систем, таких как *OS Dos*, графические операционные системы предоставляют больше манипулятивных возможностей для пользователя и намного более удобный и приятный для восприятия графический интерфейс. Предлагаемый подход является существенным принципиальным скачком в развитии интерфейсной части существующих на данный момент операционных систем. Сущность данного подхода заключается в том, что 2-х мерный графический интерфейс должен стать 3-х мерным. А с позиции организации из абстрактно-условного стать полностью наглядным и реалистичным. Если говорить об этом более подробно, то:

Рабочий стол должен выглядеть как обычный офисный рабочий стол. На нем могут лежать файлы и папки. Файлы и папки могут располагаться в различных частях стола.

Шкаф с приложениями выглядит как обычный шкаф. В шкафу много полок. На полках располагаются приложения. «Иконка» приложения представляет собой некую вещь наподобие сувенира. Внешний вид сувенира должен символизировать функциональную направленность приложения. «Сувениры» в шкафу могут располагаться в различном порядке.

Шкаф с файлами выглядит как комод с несколькими ящиками. Каждый из ящиков соответствует логическому или физическому информационному диску. Ящик содержит иерархию файлов и папок. Устройство файловой системы в ящике описывается дальше.

Разделение информационных файлов и приложений введено для упрощения восприятия и работы.

Секретарша является личным помощником. Секретарша дает подсказки по поводу пользования операционной системой. Подсказки отображаются в виде текстовых сообщений исходящих у секретарши изо рта.

Окно на шкафу с файлами является чисто визуальным элементом для наслаждения пользователя (Рис. 1).

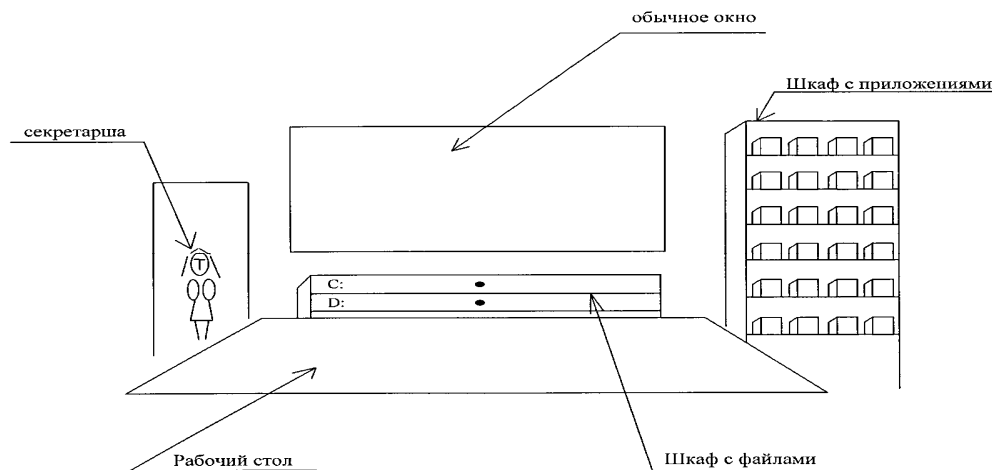


Рис. 1. Общий вид основного окна операционной системы

2. Файловая система

Файловая система представляет собой некий комод с набором ящиков. Каждый ящик символизирует собой логический или физический информационный диск.

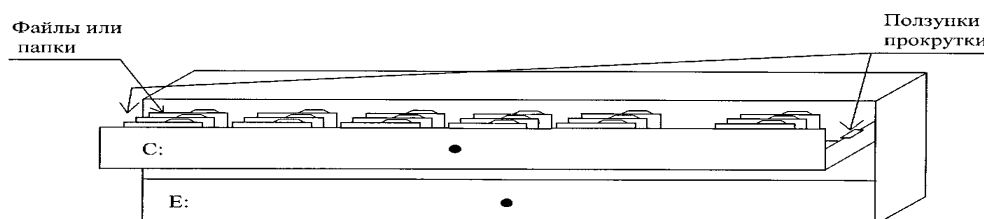


Рис. 2. Внешний вид файловой системы

В каждом ящике может находиться неограниченное число файлов и папок. Файл и папка в ящике отличаются стилистически по внешнему виду (Рис. 2). Но суть в том, что и файл, и папка представляют внешне некий квадратный примитив с выступом для нанесения имени.



Рис. 3. Внешний вид файла и папки

За счет широкой формы комода в нем можно разместить множество файлов и папок. Чтобы просматривать файлы и папки, содержащиеся в ящике, существуют ползунки прокрутки. При этом сам ящик остается неподвижным. А файлы и папки в нем перематываются до бесконечности вверх и вниз. Здесь происходит небольшой отступ от реализма. Этот отступ от реализма не существен и не влияет на качество восприятия интерфейса пользователем. Зато за счет этого допущения происходит существенное увеличение функциональных возможностей интерфейса. При двойном щелчке на папку в ящике отображаются файлы и папки данной папки (Рис. 3).

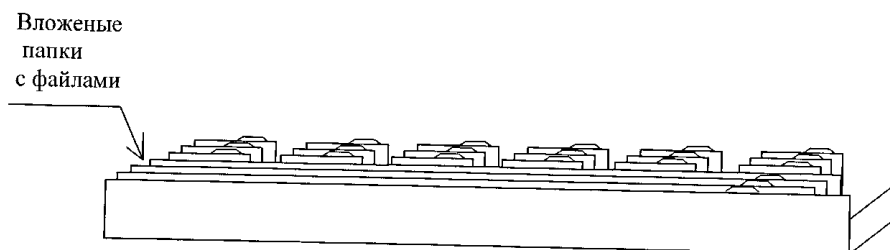


Рис. 4. Схема организации файловой иерархии

При этом папка, на которую нажали, становится большой и как бы растягивается по ширине ящика. При этом захлопнуть открытую папку и перейти к более высокому уровню иерархии можно просто кликнув на крестике находящемся рядом с именем данной папки. В шкафу с файлами можно создавать новые ящики и назначать им диск. Ящики появляются на вершине шкафа с файлами. Можно создать неограниченное число ящиков. Их число может быть ограничено лишь потолком комнаты. Также можно создавать новые шкафы с файлами как копии образов старых шкафов с файлами и размещать их по всему периметру комнаты. Это делается для повышения уровня манипулятивных возможностей с файлами. В частности это делается для упрощения возможности копирования файла или папки из одной папки в другую. Для шкафа с приложениями такой гибкости функционала не требуется (Рис. 4).

3. Рабочий стол

На рабочем столе должны располагаться файлы и папки подобно тому, как они располагаются на рабочем столе в *Windows* или другой операционной системе.

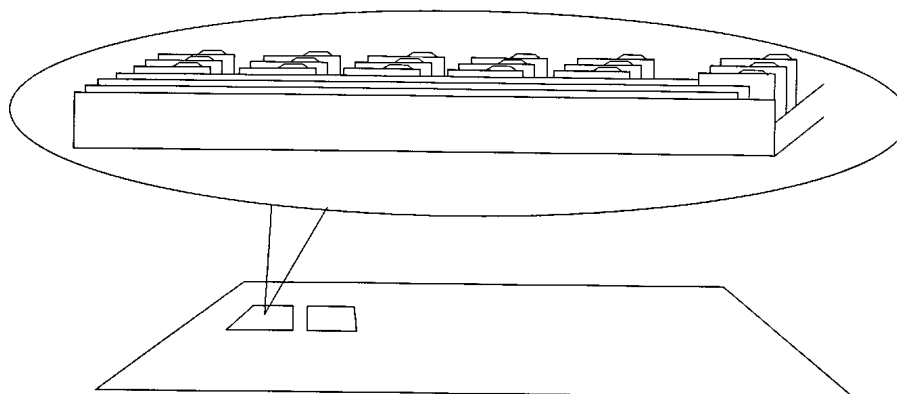


Рис. 5. Внешний вид рабочего стола

При открытии папки на рабочем столе её содержимое отображается таким же образом, как и в случае шкафа с файлами. Только для папки на рабочем столе нет физического носителя как в случае со шкафом. Поэтому её содержимое отображается в виде некой «галлограммы» или туманного призрачного облака (Рис. 5).

5. Личный помощник

Секретарша является личным помощником. Секретарша дает подсказки по поводу пользования операционной системой. Подсказки отображаются в виде текстовых сообщений исходящих у секретарши изо рта. Секретарша может быть как мужчиной, так и женщиной. Секретарша может иметь различные типы внешности. Секретарша может быть одета в различные типы одежды. Все зависит от пожеланий пользователя.

6. Регулировка интерьера

Тип и цвет мебели может выбираться пользователем. Также фактура и цвет потолков обоев плинтусов и дверей могут быть выбраны пользователем. Вид за окном также может регулироваться пользователем. Фактура и интерьер комнаты также могут регулироваться пользователем. К примеру, пользователь при желании в комнате может создать камин.

7. Взаимодействие с человеком

Взаимодействие с человеком, как и в случае обычной операционной системы, осуществляется при помощи мыши и клавиатуры. То есть, например, если нажать на полку шкафа с файлами экран приблизится к ней, она откроется, и в ней покажутся папки и файлы. Пользователю будет несложно ими оперировать. Если пользователь нажмет на кнопку закрытия ящика шкафа файлов, то ящик закроется и экран возвратится на позицию над рабочим столом.

8. Служебные настройки

Служебные настройки выполнены в виде встроенных шкафов в стене комнаты. Над каждым шкафом должна быть нарисована иконка, символизирующая тип настроек в шкафу.

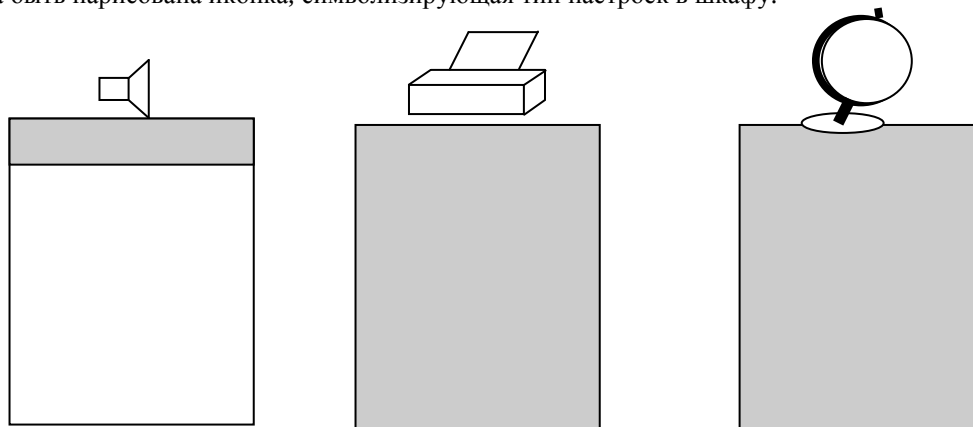


Рис. 6. Общий вид шкафов с параметрами настроек

При нажатии на дверцу шкафа она открывается снизу вверх. В шкафу за открытой дверью отображаются настройки.

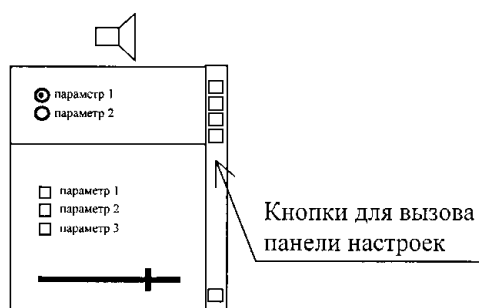


Рис. 7. Вид шкафа настроек

Шкаф с настройками содержит множество панелей настройки. Справа отображается набор небольших кнопок идущих сверху вниз. Это кнопки для вызова какой то определенной панели настроек. Панели настройки располагаются друг за другом. При нажатии на кнопку вызова панели настроек все панели, мешающие вызываемой панели, поднимаются вверх, и открывается вызываемая панель для регулировки параметров.

9. Звуковое оформление

Звуковое оформление должно быть реалистичным. Если выдвигается ящик шкафа с файлами, должен воспроизводиться звук выдвигающегося ящика шкафа. Если производится нажатие на папку с файлами, должен воспроизводиться звук нажатия на плотную бумагу и т.д. Звуковая модель не должна быть абстрактной как, например, в *Windows*.

УДК 519.6

Нина Ивановна Костюкова

Институт вычислительной математики и математической геофизики СО РАН

ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ - КЛАССЫ И ОБЪЕКТЫ[©]

Классы и объекты

Объект как осязаемая реальность физического мира. С точки зрения восприятия человеком объект можно определить одним из следующих способов: