

# We are young

Ученики 8 «А» губернаторского  
математического класса



Вероника –  
организатор  
команды



Юлия – редактор текста



ВСЕВОЛОД – ОФОРМЛЕНИЕ ТЕКСТА



Маргарита – «муза»  
команды

# Плоский мир



Представьте себе разумных существ, живущих в плоском мире – кляксоидов. **Кляксоиды** - некие существа, похожие на кляксу. Каждый имеет свою форму и цвет с рождения. **Женские** особи имеют теплые цветовые оттенки, а **мужские** – холодные.

Размножаются почкованием. Обитают **семьями**.

Питание кляксоидов – **энергетическая подзарядка**.

Мир вокруг кляксоидов разнообразен. Он состоит из различных геометрических фигур:

кругов, квадратов, прямоугольников, трапеций, треугольников, овалов, параллелограммов, ромбов и многоугольников. Они **перемещаются перетеканием**, вперед по часовой стрелки, назад – против часовой стрелки.

Они могут развивать большую скорость, поэтому **транспорт** им не нужен. Их **жилища** представляют собой форму прямоугольных, равносторонних, равнобедренных треугольников. Размер домов зависит от количества кляксоидов. Существует некая **легенда**, передающаяся из поколения в поколения.

## ЛЕГЕНДА о Цветном Карандаше

Божество, имеющее объемную форму, создало их мир. Чтобы достичь объемной формы, им нужно верить и самосовершенствоваться. Но это легенда, никто не знает правдива она или нет; никому не удавалось стать объемным. Идеала достичь невозможно. Поэтому мир и стремится к совершенству.

# Плоский мир

Что-то в Плоском мире происходит так же, как в нашем, а что-то совсем по-другому.

## Отличия Плоского мира:

- ▶ Форма предметов не соответствует формам нашего мира.
- ▶ Различные формы самих кляксоидов.
- ▶ Отличается питание, у всех одинаковое с помощью энергетической батарейки.
- ▶ Различие цветов, в мире оттенки цветов не повторяются.
- ▶ Особенность передвижения – перетекание.
- ▶ Объем считается недостижимым идеалом.

# Формула удобства

- ▶ Наша команда решила для составления формулы опираться на такую мебель, как **стул**, т.к. он может сочетать в себе максимально возможное кол-во переменных.
- ▶ Что нужно учитывать, чтобы получить наиболее удобную мебель? У каждого человека свои **предпочтения** на этот счет. Для начала возьмем физические особенности строения спины. В повседневной жизни почти у каждого человека существует вероятность искривления позвоночника. Поэтому не все стулья будут удобны из-за своей формы. У нас уже есть одна переменная - **shape** (переводе с англ. яз. означает *форма*).
- ▶ Но нужно учитывать, что не каждая форма будет полезна для спины, поэтому человечество уже изобрело такую вещь, как ортопедическая спинка. Это не обязательная, но все же допустимая переменная. Назовем её "orthopedic".
- ▶ Еще одна физическая величина это **рост**. Но и эту проблему человечество уже решило. Существует система «газ-лифт». Она также не обязательна, но иногда очень полезна. Например, из-за своего роста дети не могут сидеть на низких стульях. Так что мы добавим эту переменную и назовем её «**height**» (в переводе означает *высота*).
- ▶ Также, на удобство влияет **материал** из которого сделана мебель. Существует множество разных материалов. От самых мягких: шерсть, флок, до самых твердых: дерево, металл и т.д. Это одна из главных переменных и мы назовем её "**material**" (в переводе означает *материал*).
- ▶ Теперь возьмём за основу **привычки**. Некоторые люди любят складывать ноги на стол или рядом стоящие предметы. Существуют различные дополнения и особые формы стула в виде подставок. Пожалуй, назовем эту переменную «**accessory**» (в переводе означает *аксессуар*).

# Формула удобства

- ▶ Мебель будет удобна тогда, когда все переменные будут соответствовать предпочтениям человека и его физическим особенностям, то есть конкретной формулы не существует из-за индивидуальности каждого из нас. Но мы можем составить формулу, используя введенные нами переменные.

$$\underline{\text{material} + \text{shape} = Ud}$$

Это самая наипростейшая формула, использующая всего две переменные: материал и форма. Но можно добавлять и другие переменные. Подставив вместо них нужные параметры можно найти Ud – наиболее удобную мебель.

**В пример мы нашли формулу удобства каждого участника команды**

Вероника: кожа + ортопедическая спинка + маленькое сиденье = удобство

Маргарита: дерево + изгибистая спинка + подставка для ног = удобство

Юлия: синтетика + без формы + цвет морской фауны = удобство

Всеволод: шерсть + мягкое сиденье + изгибистая спинка + низкое = удобство

# Послелог

«Порознь мы порой кажемся немного неполноценными, а вместе, превращаясь в единое целое, становимся могучей силой!»

Кристофер Паолини

Всеволод: «Было очень интересно выявлять формулу удобства, ведь это не так просто как кажется.»

Юлия: «Этот проект, я считаю, помогает развивать свое нестандартное мышление. Было интересно разрабатывать за столь короткое время свою идею.»



Маргарита: «Работать в команде было интересно и увлекательно. Были предложены интересные идеи, которые можно развивать, а некоторые – даже воплощать в жизнь»

Вероника: «Мне понравилась работа в команде. Проект нас сблизил. Создание проекта - очень творческая работа.»