



Где искать музей компьютеров? В компьютере, разумеется!

Просто набирайте www.computer-museum.ru; это он и есть, виртуальный компьютерный музей. Он был открыт совсем недавно, на грани веков. «Когда все еще близко, но уже определилось то расстояние, с какого видится большое... Когда еще живы герои, но шаг за шагом уходят в легенду... Когда письма, записки, отчеты, фотографии, газетные статьи еще не потеряли аромата жизни, но уже приобрели строгость исторического документа». Так говорят создатели, они же те самые живые герои.

В совете музея — академики, профессора, теоретики и конструкторы отечественной кибернетики и вычислительной техники.

Скажем сразу: не все музейные разделы доступны, что называется, массовому посетителю. Есть в нем обширные записники, есть залы для специалистов, как, впрочем, в любом нормальном музее. Загляните хоть в Политехнический — тут и дошколята, рассматривающие старинные автомобили и фонографы, и старшекласники, увлеченно или обреченно глядящие на действующие модели доменных печей и самолетных двигателей,

и просто любители всяческой допотопной и новейшей техники.

Так и здесь можно устраивать экскурсии на любой вкус. Увы, чаще всего в Интернет заглядывают не ради удовлетворения любознательности, а для скоростной сдачи образовательных нормативов разного уровня — от начальной школы до аспирантуры. В компьютерном музее готовых рефератов нет, зато там настоящие залежи, россыпи, неисчерпаемые запасы знаний для тех, кто в области умственной пищи предпочитает натуральные продукты полуфабрикатам.

Вот названия некоторых крупных разделов (внутри каждого — лабиринты залов и галерей): История развития компьютерных игр, История развития программного обеспечения, История развития электрической связи. Не пугайтесь академических названий, берите за руку ребенка (или пусть он возьмет за руку вас: компьютер — такая область, в которой дети часто опережают родителей), и вы найдете много интересного и неожиданного.

Например, путешествуя по разделу «История вычислительной техники за рубежом», можно узнать, кто и когда придумал всем знакомую компью-

терную мышь. А что означают буквы *www*, с которых начинаются адреса интернет-сайтов? Всегонавсего *World-Wide Web*, то есть собственно «Всемирная паутина», то огромное пространство, которое мы и называем Интернетом. Трудно представить себе, что в этом году этому детищу цивилизации исполняется всего пятнадцать лет! А раньше-то как люди жили? Тут же, в зарубежном зале, можно выпить виртуальную чашечку чаю с живой легендой Интернета, Робертом Каллио, который вместе с Тимом Бернерсом-Ли и пустил в ход название, сокращение и логотип — зеленое тройное *W*. «Каллио обладает редкой особенностью цветового восприятия букв, цифр и слов. Наложенные друг на друга три буквы *W* представляются ему зелеными».

Кстати, музей предоставляет возможность узнать точное значение многих слов и аббревиатур, которыми мы пользуемся, подчас смутно представляя себе их смысл.

Достаточно заглянуть в англо-русский компьютерный словарь, составленный Э. Пройдаковым и Л. Теплицким. Там и про *www* сказано, и про *html*. Попробуйте-ка спросить десяток интернет-фанатов, как расшифровыва-

Музей: заходи в Интернет и глазами

ются эти буквы, которые каждый из них видел тысячи раз. А сами знаете? То-то... *Html* — это *Hyper-Text Markup Language*, сетевое эсперанто.

И все же тем, кто любит основательность, стоит прежде всего нажать кнопку «Календарь событий» — начало осмотра тут. Предыстория компьютеров, оказывается, начинается за три тысячи лет до нашей эры, когда в древней Вавилонии были изобретены первые счеты — абак. В Древней Греции времен Эсхила и Софокла у абака появились косточки на проволоке, то есть он приобрел уже почти современный вид.

У всего на свете есть свой изобретатель. Известно даже, кому принадлежит авторское право на знак равенства (=)! Древнему греку Диофанту. Со временем пальму первенства в вычислительных технологиях перехватили арабы. Аль-Хорезми придумал алгебру (слово произошло от названия его книги «Китаб Аль-джебр валь-мукабала») и алгоритм.

В эпоху Возрождения додумались рационально считать денежки — протцом бухгалтерии считается итальянец Лука Пачиоли. Именно он ввел в обращение европейцев арабские цифры, придумал приемы счета, которым мы все обучаемся в начальной школе и изобрел принцип дебета-кредита.

А первую числовую вычислительную машину, которая умела суммировать числа, сконструировал Блез Паскаль из сострадания к своему папе — чтобы облегчить ему сбор налогов.

Весь календарь не перескажешь... Вот только

один листок — биография немецкого инженера Конрада Цузе (1910–1995). В 1934 году, занимаясь громоздкими расчетами в самолетостроительной фирме, он «придумал модель автоматического калькулятора, которая состояла из устройства управления, вычислительного устройства и памяти и полностью совпадала с архитектурой современных компьютеров. При этом Цузе не имел никакого представления не только об аналогичных исследованиях коллег в США и Англии, но даже о механическом вычислителе Чарльза Бэббиджа, созданном в XIX веке». 36-й, 38-й и 39-й годы ознаменовываются новыми открытиями Цузе. В мире идет Вторая мировая, его и самого дважды призвали в армию, и дважды он возвращался невредимым. В декабре 1941 года он закончил модель вычислительной машины. Для создания полноценного компьютера нужны были средства, но руководство Третьего рейха отказало ученому, поскольку «Германия так близка к победе, что компьютеры ей не нужны». Рейх рухнул, а Цузе продолжал свои работы. Он трудился в фирме «Сименс», создал один из первых алгоритмических языков программирования, а на склоне лет увлекся рисованием.

Нас гонят из музея: кончилось время, то есть место на странице. А так хотелось сказать еще хоть пару слов о забытой «мыслительной машине» профессора Щукарева, продемонстрированной в 1914 году в Харькове. Делать нечего, придется отложить до следующей экскурсии...