

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Колледж связи №54 им. П.М. Вострухина

**СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРНИРА:  
«ТЫ# ПРОГРАММИСТ-4»**

по ОП.11. Сети и системы передачи информации

ОП. 04. Архитектура компьютерных систем

специальность: 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

Авторы: Юмаева Ания Анвяровна,  
Бастрыкин Кирилл Михайлович

Москва 2019 г.

## **СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРНИРА**

**Авторы:** Юмаева Ания Анвяровна, Бастрыкин Кирилл Михайлович.

**Образовательное учреждение:** г. Москва, ГБПОУ Колледж связи №54 им. П.М. Вострухина.

**Дисциплина:** ОП. 11. Сети и системы передачи информации, ОП. 04. Архитектура компьютерных систем.

**Специальность:** 09.02.03. Программирование в компьютерных системах (базовая подготовка).

**Тема занятия:** «Состав, архитектура, функционирование сетей и систем передачи информации».

**Тип занятия:** обобщающее.

**Форма занятия:** Занятие-игра (турнир).

**Используемые интерактивные технологии:** игровые, групповые.

**Подготовка к игре, участники.**

В занятии-игре принимают участие 2 команды – обучающиеся двух различных групп одной специальности. Команды должны придумать название команды, выбрать капитана и подготовить краткое описание сформированной команды.

Данная игра проводится как урок-обобщение. Выбирается жюри.

**Место проведения:** малый лекционный зал образовательного подразделения №6 ГБПОУ Колледжа связи №54 им. П.М. Вострухина.

**Время реализации образовательного события:** 90 минут (1 пара).

**Учебно-методическое обеспечение:**

1. Литвинская О.С., Чернышев Н.И. Основы теории передачи информации: Учебное пособие. – М.: Кнорус, 2017;
2. Максимов Н.В., Партыка Т.Л., Попов И.И. Архитектура ЭВМ и вычислительных систем, учебник. – М.: Академия, 2017;
3. Самуйлов К.Е., Шалимов И.А., Кулябов Д.С. Сети и системы передачи информации: Телекоммуникационные сети: Учебник и практикум. – М.: Юрайт, 2016;

4. Сенкевич А.В. Архитектура ЭВМ и вычислительные системы. – М.: ФОРУМ, Ифра, 2017.

#### Интернет ресурсы

1. <http://www.seti-ua.com> – сети и телекоммуникации;
2. <https://moodle.kstu.ru/course/view.php?id=2220> – сети и системы передачи информации (СиСПИ);
3. <http://elib.psuti.ru/> – основы построения инфокоммуникационных систем и сетей.

#### **Необходимое оборудование и материалы для занятий:**

1. проектор;
2. компьютер;
3. экран (интерактивная доска, демонстрационный телевизор);
4. операционная система – MS Windows 2000 и выше;
5. программное обеспечение – Microsoft Office Power Point;
6. раздаточный материал (бумага, фломастеры, ручки (при необходимости)).

#### **Авторский медиапродукт:**

1. Презентация «Своя игра».
2. Презентация «Кто хочет стать миллионером».
3. Презентация «Программирование в лицах».
4. Мини-презентация «Интеллектуально-познавательный турнир «Ты# программист» – 3 слайдов (таблица 1); использована программа создания презентаций в среде Power Point.

Таблица 1 – Содержание учебных кадров мини-презентации «Интеллектуально-познавательный турнир «Ты# программист-4»

Слайд	Содержание
1	Титульный лист: ««Интеллектуально-познавательный турнир «Ты# программист-4». Авторы: Бастрыкин Кирилл Михайлович, Юмаева Ания Анвяровна
2	Цели занятия
3	Карта занятия (основные этапы турнира)

*\*Содержание мини-презентации приведено в Приложение 1.*

Смена слайдов происходит по щелчку. Анимация на слайдах: часть объектов появляется по щелчку, часть автоматически.

### **Целесообразность использования медиапродукта на занятии:**

1. развитие в процессе обучения способностей обучающихся к продуктивной творческой деятельности в современной информационно насыщенной среде;
2. повышение мотивации к обучению;
3. интенсификация учебно-воспитательного процесса;
4. развитие наглядно-образного мышления;
5. развитие понятийного мышления за счет возможности и необходимости самостоятельно обобщать материал, выделять смысловые группы, выстраивать логические связи, определять алгоритм работы, систематизировать весь предлагаемый материал и др.

### **Актуальность использования медиапродукта на занятии:**

1. нестандартный прием, непривычный способ работы с текстом, словом, языковым материалом вызывает серьезный устойчивый интерес со стороны обучающихся, безусловно, повышает мотивацию;
2. решается задача формирования способности преобразования, сохранения и передачи информации;
3. практическая ориентированность данной работы, перенос акцентов с «учу, чтобы знать» на «изучаю для того, чтобы использовать в реальной деятельности».

**Учебно-методическое обеспечение медиапродукта:** авторские рабочие программы по ОП. 11. Сети и системы передачи информации, ОП. 04. Архитектура компьютерных систем и учебные пособия.

**Цели занятия:** обобщить, систематизировать и закрепить знания по пройденным темам общепрофессиональных дисциплин ОП. 11. Сети и системы передачи информации, ОП. 04. Архитектура компьютерных систем в соответствии с образовательным стандартом специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах.

**Задачи занятия:**

- ✓ **обучающие:** формирование целостной системы знаний по изученным темам дисциплин;
- ✓ **развивающие:** развитие познавательных способностей и навыков мыслительной деятельности при планировании, анализе, синтезе, структурировании информации; развитие внимания, памяти, мышления, кругозора; развитие толерантности и умения работать в команде;
- ✓ **воспитательные:** воспитание уважения к сопернику, воли к победе, находчивости умение работать в команде; воспитание информационной культуры; формирование культуры учебного труда; создание на занятии атмосферы успешности и доброжелательности.

## Карта занятия:

Таблица 2 – Карта интеллектуально-познавательного турнира «Ты# программист-4»

Блоки (этапы)	Форма деятельности преподавателей	Форма деятельности обучающихся	Обеспеченность этапа, время
Организационный блок	Приветствуют обучающихся, настраивают на работу	Приветствуют преподавателей, настраиваются на работу	2 мин.
Мотивационный блок	<p>Сообщают тему, цели, задачи занятия-игры (турнира), содержание деятельности.</p> <p><i>«Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать всех на интеллектуально-познавательном турнире «Ты# программист».</i></p> <p><i>Мы представляем участников турнира. Поприветствуем их (команды должны объявить свое название и продемонстрировать свои презентации).</i></p> <p><i>Пожелаем им удачи! Итак, вперед к успеху!»</i></p>	Представляют названия команд и подготовленные презентации о команде	<p>Слайд 1-2 мини-презентации – 2 мин.</p> <p>Представление команд – по 5 мин.</p>
3. Игровой блок	Объясняют содержание этапов турнира и основные правила.	Отвечают на вопросы геймов.	Слайд 3 мини-презентации – 1 мин.

	<p>Представляют жюри (<i>*бланк фиксации результатов турнира для жюри приведен в Приложении б</i>).</p> <p>Задают вопросы, комментируют ответы, координируют работу обучающихся.</p> <p><b>I этап. «Своя игра»</b></p> <p>Капитаны команд тянут жребий на право выбирать первыми категорию вопроса. При правильном ответе команде начисляется определенное количество баллов (от 10 от 50), в зависимости от выбранной стоимости вопроса. При неправильном ответе – баллы вычитаются.</p> <p>На вопросы могут отвечать обе команды. При готовности ответа капитан команды должен поднять сигнальный флажок.</p> <p><b>II этап «Битва капитанов»</b></p> <p>Капитаны команд по очередности в течение 10 минут отвечают на вопросы в форме игры «Кто хочет стать миллионером». Имеются две несгораемые суммы баллов – 5 и 100. При желании, капитан команды может остановиться на определенном количестве баллов и дальше не продолжать игру.</p>		<p>Презентация «Своя игра» – 30 мин.</p> <p>Презентация «Кто хочет стать миллионером» – 20 мин.</p>
--	---	--	---

	<p>Имеются 3 подсказки: 50 на 50, звонок другу и помощь зала.</p> <p><i>* Вопросы к игре «Кто хочет стать миллионером» приведены в Приложении 2.</i></p> <p><b>III этап «Индивидуальный зачет»</b></p> <p>Во время битвы капитанов каждому участнику команд предлагается составить алфавит компьютерных сетей, либо алфавит архитектуры компьютерных систем (вписать термины в заранее подготовленный бланк. Например: а – авторизация, б – буфер и т.д.). Каждый участник команды может принести дополнительно до 30 баллов в «общую копилку».</p> <p><i>* Бланк алфавита компьютерных сетей, либо алфавита архитектуры компьютерных систем приведен в Приложении 3.</i></p> <p><b>IV этап «Программирование в лицах»</b></p> <p>Команды поочередно должны назвать имена великих программистов, речь о которых идет на слайдах презентации.</p> <p>За каждый правильный ответ в 1-м раунде команда получает 10 баллов, во 2-м – 20 баллов.</p>		<p>20 мин.</p> <p>Презентация «Программирование в лицах» – 15 мин.</p>
--	---	--	--



	<p><i>* Вопросы к этапу «Программирование в лицах» приведены в Приложении 4.</i></p> <p><b>V этап «Помощь зрителям»</b></p> <p>Студенты групп участвующих групп, которые не являются участниками команды, отвечают на вопросы, заданные преподавателями. Каждый правильный ответ обучающегося может принести команде его группы 5 баллов.</p> <p><i>* Вопросы приведены в Приложении 5.</i></p>		<p>Вопросы на общие темы ИКТ, подготовленные преподавателями – 5 мин.</p>
4. Блок подведения итогов занятия	<p>Предоставляют слово жюри.</p> <p>Подводят итоги игры.</p> <p>Выставляют оценки.</p> <p>Благодарят обучающихся за работу на занятии.</p> <p>Завершают занятие.</p>	<p>Делают самостоятельные выводы о результатах занятия</p>	<p>5 мин.</p>

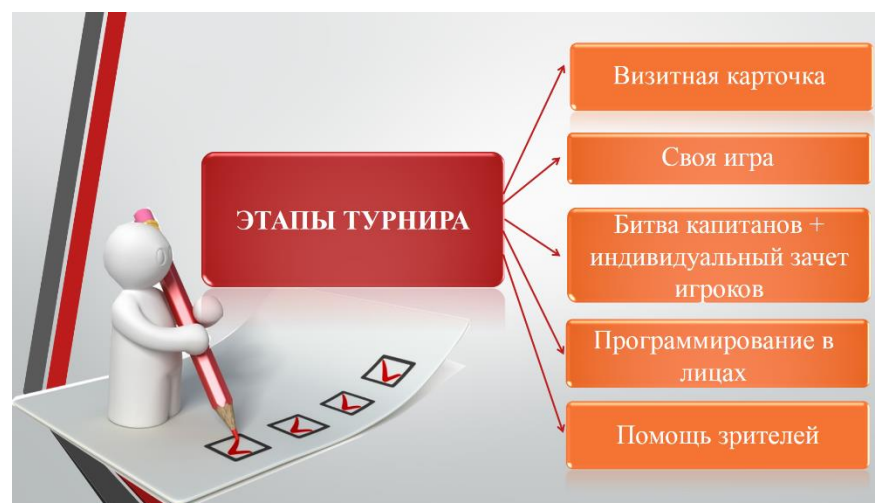
Приложение 1 – Содержание учебных кадров мини-презентации «Интеллектуально-познавательный турнир «Ты# программист-4»



## ЦЕЛИ ЗАНЯТИЯ

Обобщить, систематизировать и закрепить знания по пройденным темам дисциплин ОП.04 АКС и ОП. 11 СиСПИ

активизация познавательной деятельности обучающихся, развитие творческих инициатив и умения работать в команде.



Приложение 2 – Вопросы к игре «Кто хочет стать миллионером?»

1 вариант

Цена вопроса (баллы)	Формулировка вопроса
0,5	<p><b>В какой из топологий КС все ПК соединены друг с другом с помощью центрального концентратора?</b></p> <p>a. шина b. звезда c. линия d. кольцо</p>
1	<p><b>Канальный уровень модели OSI работает с:</b></p> <p>a. битами b. биточками c. кадрами d. пакетами</p>
2	<p><b>Сети, охватывающие ограниченную территорию, называются.</b></p> <p>a. локальными b. корпоративными c. территориальными d. домашними</p>
3	<p><b>Какого типа кабеля не существует?</b></p> <p>a. коаксиальный b. коаксиально-волоконный c. оптоволоконный d. витая пара</p>
4	<p><b>Центральный проводник, диэлектрик, оплетка и внешняя оболочка. О каком кабеле идет речь?</b></p> <p>a. витая пара b. коаксиальный кабель c. одномодовый оптоволоконный кабель d. многомодовый оптоволоконный кабель</p>
5	<p><b>Логическое устройство, способное подключить один вход к нескольким выходам</b></p> <p>a. Мультиплексор b. Шифратор c. Демультиплексор d. Дешифратор</p>
10	<p><b>Цифровое комбинационное устройство, способное сравнивать два входных сигнала</b></p> <p>a. Полусумматор</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Триггер JK</li> <li>c. Сумматор</li> <li>d. Компаратор</li> </ul>
15	<p><b>Какое из устройств способно осуществлять передачу и прием импульсов в сети?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. мост</li> <li>b. концентратор</li> <li>c. сетевой адаптер</li> <li>d. шлюз</li> </ul>
25	<p><b>К каким характеристикам сети относятся обработка отдельных пакетов, время буферизации, время пребывания пакетов в очереди коммутатора?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. долговременные</li> <li>b. долгосрочные</li> <li>c. среднесрочные</li> <li>d. краткосрочные</li> </ul>
50	<p><b>Датой появления сети Интернет является:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 1988</li> <li>b. 1969</li> <li>c. 1975</li> <li>d. 1959</li> </ul>
100	<p><b>Запись информации в <i>такой триггер</i> осуществляется в произвольный момент времени непосредственно с поступлением информационного сигнала на один из установочных входов триггера.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Прямой</li> <li>b. Последовательный</li> <li>c. Синхронный</li> <li>d. Асинхронный</li> </ul>
200	<p><b>Среднее количество запросов пользователей сети, исполняемых за единицу времени, это ...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. полнота выполняемых функций</li> <li>b. пропускная способность</li> <li>c. производительность</li> <li>d. надежность</li> </ul>
300	<p><b>Для подключения какого типа кабеля используются специальные разъемы типа BNC?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. оптоволоконный кабель</li> <li>b. неэкранированная витая пара</li> <li>c. экранированная витая пара</li> <li>d. коаксиальный кабель</li> </ul>
400	<p><b>Регистр представляет собой..</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Совокупность шифраторов</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Совокупность триггеров</li> <li>c. Совокупность сумматоров</li> <li>d. Совокупность мультиплексоров</li> </ul>
500	<p><b>Шифратор переводит</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 8сс в 16сс</li> <li>b. 10сс в 8сс</li> <li>c. 2сс в 10сс</li> <li>d. 10сс в 2сс</li> </ul>

2 вариант

Цена вопроса (баллы)	Формулировка вопроса
0,5	<p><b>Какой логический элемент выполняет логическую операцию НЕ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Кольонктор</li> <li>b. Импликатор</li> <li>c. Дизъюнктор</li> <li>d. Инвертор</li> </ul>
1	<p><b>Какая топология сети предполагает использование терминаторов?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. звезда</li> <li>b. шина</li> <li>c. кольцо</li> <li>d. линия</li> </ul>
2	<p><b>Физический уровень модели OSI работает с:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. сведениями</li> <li>b. битами</li> <li>c. кадрами</li> <li>d. пакетами</li> </ul>
3	<p><b>Узел электронно-вычислительных устройств, предназначенный для выполнения логических, арифметических операций и операций сравнения</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Регистр</li> <li>b. RS-триггер</li> <li>c. Компаратор</li> <li>d. АЛУ</li> </ul>
4	<p><b>Совокупность связанных между собой ЛВС, охватывающих территорию, на которой размещено одно предприятие или учреждение, называются..</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. обширными</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. территориальными</li> <li>c. корпоративными</li> <li>d. региональными</li> </ul>
5	<p><b>Какой топологии сети не существует:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. двойное кольцо</li> <li>b. двойная шина</li> <li>c. звезда</li> <li>d. линия</li> </ul>
10	<p><b>Цифровое комбинационное устройство, способное складывать два разряда числа без учета входного переноса</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Полусумматор</li> <li>b. Триггер JK</li> <li>c. Сумматор</li> <li><b>d. Компаратор</b></li> </ul>
15	<p><b>Какое из устройств может быть пассивным, активным и интеллектуальным?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. мост</li> <li>b. концентратор</li> <li>c. сетевой адаптер</li> <li>d. шлюз</li> </ul>
25	<p><b>К каким характеристикам сети относятся набор моделей, количество коммутаторов, топология, пропускная способность линий связи?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. долговременные</li> <li>b. среднесрочные</li> <li>c. краткосрочные</li> <li>d. моментальные</li> </ul>
50	<p><b>В каком году была обнародована эталонная модель OSI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 1984</li> <li>b. 1981</li> <li>c. 1986</li> <li>d. 1990</li> </ul>
100	<p><b>Запись информации в <i>такой триггер</i> осуществляется в определенный момент времени непосредственно с поступлением управляющего сигнала.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Прямой</li> <li>b. Последовательный</li> <li>c. Синхронный</li> <li>d. Асинхронный</li> </ul>
200	<p><b>По способу действия над операндами АЛУ бывает:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Перпендикулярное</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>b. Многопоточное</li><li>c. Последовательное</li><li>d. Функциональное</li></ul>
300	<b>Объем данных, передаваемых через сеть, это ...</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. универсальность сети</li><li>b. пропускная способность</li><li>c. производительность</li><li>d. масштабируемость</li></ul>
400	<b>Регистр представляет собой</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Совокупность шифраторов</li><li>b. Совокупность триггеров</li><li>c. Совокупность сумматоров</li><li>d. Совокупность мультиплексоров</li></ul>
500	<b>Дешифратор переводит</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 8сс в 16сс</li><li>b. 10сс в 8сс</li><li>c. 2сс в 10сс</li><li>d. 10сс в 2сс</li></ul>

**Приложение 3а – Бланк алфавита компьютерных сетей**


Буква алфавита	Слово
А	
Б	
В	
Г	
Д	
Е	
Ё	
Ж	
З	
И	
Й	
К	
Л	
М	
Н	
О	
П	
Р	
С	
Т	
У	
Ф	
Х	
Ц	
Ч	
Ш	
Щ	
Э	
Ю	
Я	



**Приложение 3б – Бланк алфавита архитектуры компьютерных систем**

Буква алфавита	Слово
А	
Б	
В	
Г	
Д	
Е	
Ё	
Ж	
З	
И	
Й	
К	
Л	
М	
Н	
О	
П	
Р	
С	
Т	
У	
Ф	
Х	
Ц	
Ч	
Ш	
Щ	
Э	
Ю	
Я	

## Приложение 4 – Вопросы к этапу «Программирование в лицах»

Вопрос	Фото
1 раунд	
<p>Назовите фамилию этого человека, основателя самой известной компании по разработке программного обеспечения.</p>	
<p>Этот американец , является основателем «Яблочной» компании по производству компьютеров, ipod, iphone.</p>	
<p>Назовите фамилию этого французского математика, физика, астронома, в честь которого назван один из популярных языков программирования</p>	
<p>Этот английский математик по имени Чарльз построил первый механический компьютер в XIX веке</p>	
<p>Первым в истории программистом бала женщина. Свои программы она писала на перфокартах для аналитической машины Чарльза Беббиджа</p>	
<p>Американский ученый, фамилия которого как у одного из президентов США. Первым высказал идею гипертекста в 1945г.</p>	
<p>Этот швейцарский учёный, специалист в области информатики, разработал язык программирования Паскаль</p>	

Этот русский программист, является разработчиком и конструктором первого компьютера в СССР



2 раунд

- a) Илон Маск, основатель SpaceX
- b) Стив Джобс во время поездки в Норвегию
- c) Андрей Ершов, один из пионеров системного программирования
- d) Линус Торвалдс



А кто этот человек, и действительно ли его достижения такие же крутые, как его усы?

- a) Ларри Уолл, создатель Perl
- b) Ван Россум, создатель Python
- c) Дуглас Крокфорд, создатель JSON
- d) Кен Томпсон, создатель C и UNIX



А как зовут этого программиста и чем он знаменит?

- a) Алекс Рассел, создатель Dojo
- b) Дуглас Крокфорд, создатель JSON
- c) Джереми Кейт, автор множества книг по веб-разработке
- d) Джон Ресиг, создатель JQuery
- e) Архитектор Матрицы



А как насчет этого фото десятилетней давности, кто здесь изображен?

- a) Юкиhiro Мацумото
- b) Крис Хьюз
- c) Дастин Москович



Кто изображен на фотографии ниже?

- a) А вот это точно Джеймс Гослинг, создатель Java
- b) Конечно же, это Эндрю Таненбаум, создатель Minix
- c) Это ведь профессор Дональд Кнут!
- d) Ричард Мэттью Столлман — основатель движения свободного ПО



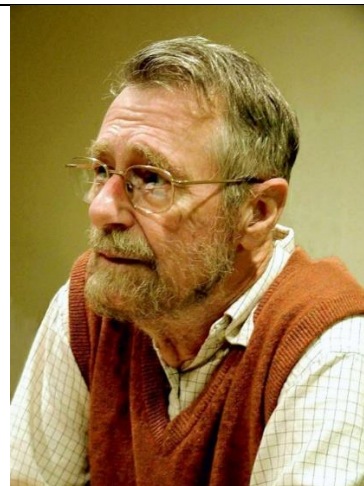
Кто этот задорный бородач?

- a) Конечно Линус Торвалдс, кто ещё.
- b) Мало кто знает, но именно так в молодости выглядел Анатолий Александрович Вассерман, пока не открыл для себя все удобства жилета.
- c) Это Ричард Столлман благословляет нас на использование копилефта.



Тоже бородач, но уже не такой задорный. Кто он?

- a) Мы наблюдаем, как известный ученый Эдсгер Дейкстра думает о структурном программировании.
- b) Это Дональд Кнут размышляет над своей монографией «Искусство программирования».
- c) Это Тим Бернерс-Ли, создатель Всемирной паутины, грустит из-за обилия мемчиков и танчиков.



А это кто такой весь загадочный?

- a) Вот это уже точно Тим Бернерс-Ли, создатель WWW.
- b) Это Никола Тесла и его знаменитые молнии.
- c) Это Стив Возняк, друг Джобса.



## Приложение 5 – Вопросы к этапу «Помощь зрителям»

1. Графическое представление алгоритма ...
2. Объект, способный принимать различные значения ...
3. Назовите устройство, которое является «мозгом» и координирующим центром компьютера.
4. Как называется логическое НЕ?
5. Как называется файл в MS Excel?
6. Как называется система счисления, в которой каждая цифра имеет определенный вес?
7. Переводит текст программы в машинный код ...
8. Как называется внутренняя память процессора?
9. Папка, в которую временно попадают удалённые объекты.
10. Гарнитура, кегль, цвет – это параметры ...
11. Как на профессиональном сленге называют жесткие диски?
12. Как называется главная плата компьютера?
13. Назовите сочетание клавиш для вставки скопированного объекта.
14. Какой язык программирования назван в честь первого программиста?
15. Какое прозвище получил процессор типа Pentium?
16. Как называют внутреннее устройство компьютера?
17. Остальные символы называют его «невидимкой».
18. Если бы осьминоги умели считать, то какой бы системой они скорее всего пользовались?
19. Что можно найти на задней стенке системного блока компьютера?
20. Назовите самый популярный процессор для работы с электронными таблицами.
21. Текст, набранный до нажатия клавиши Enter в текстовом редакторе Word.
22. Какая память в компьютере энергозависимая?
23. В каком году появилась первая ЭВМ?
24. Какое небесное тело используется в названии одной из топологий сетей?
25. Изобретатель системы кодирования информации, использующей 2 символа – точку и тире.
26. Совокупность байтов, носящая какое-либо гордое имя, имеющая расширение и содержащая бесценную информацию
27. Поля, ориентация – это параметры чего?
28. Имя файла состоит из 2 частей. Как называется вторая часть файла?
29. Повторяющийся блок команд называется...
30. Поименованная совокупность байтов на диске ...
31. Указатель места на экране?
32. С какого знака начинается ввод формулы в ячейку в Excel?
33. Какая единица используется для адресации данных на диске?
34. Шаг выполнения программы ...

**Приложение 6 – Бланк фиксации результатов интеллектуально-познавательного турнира «Ты# программист»**

<b>Наименование конкурса</b>	<b>Команда _____</b>	<b>Команда _____</b>	<b>Примечание</b>
Визитная карточка			max. балл – 10
Своя игра			
Битва капитанов			
Индивидуальный зачет игроков (алфавит)			max. балл каждому игроку – 30
Программирование в лицах			по 10 баллов за правильный ответ в 1-м этапе, по 20 – во 2-м
Помощь зрителей			по 5 баллов за правильный ответ
Поощрительные баллы			

