

IT

- Полезные программы для ПК
- Программы для поиска и скачивания информации
- AI
- Плагины для хрома
- Сайты со статистикой
- Что нужно знать, чтобы стать джуном?
- Материалы для изучения C++ с нуля
- Нейросети для всех задач
- Материалы для изучения алгоритмов и структур данных
- Уловки для удержания игроков в компьютерной игре.

Полезные программы для ПК

youtube-dl – консольная программа для скачивания видео, аудио, плейлистов и каналов с YouTube в лучшем качестве. Скачать: <http://ytdl-org.github.io/youtube-dl/download.html>

MPV – быстрый и минималистичный видеоплеер. В связке с youtube-dl можно будет смотреть ютуб видео без рекламы, в наилучшем качестве и без тормозов. Можно увеличить функционал плеера установив пользовательские скрипты или написав свой.

AquaSnap - мощный оконный менеджер, который поможет организовать несколько программ на рабочем столе с минимальными усилиями. Преимуществом программы является то, что она состоит из высоко оптимизированного нативного кода, практически не понижает скорость работы ПК и занимает мало места (~13 мб). Можно настроить горячую клавишу чтобы принудительно останавливать программы (аналог alt+f4, только не нужно будет подтверждать действие). Скачать: <https://www.nurgo-software.com/products/aquasnap>

Groupy – программа которая позволяет группировать программы и работать с ними как с вкладками в браузере.

Скачать: <https://www.stardock.com/products/groupy/>

OOSU10 – аналог win 10 tweaker. Программа для отключения слежки в Windows 10. Перед началом работы советую сделать бэкап и точку восстановления.

Скачать: <https://www.oo-software.com/en/shutup10>

P.S. Использую как win 10 tweaker, так и OOSU10.

herdProtect - антивирус который обнаруживает и удаляет вирусы, используя движки 68 антивирусных программ. Что-то наподобие VirusTotal, только сканирует не один файл, а всю систему.

Скачать: <https://www.comss.ru/page.php?id=1739>

Автор заметки: [Basilios#5185](#)

Программы для поиска и скачивания информации

Jackett (<https://github.com/Jackett/Jackett>) - Мощный поисковик/индексатор торрент трекеров, который позволяет искать контент везде где только можно (более 150 поддерживаемых трекеров).

Tribler (<https://www.tribler.org/>) - BitTorrent-клиент позволяющий скачивать торренты относительно анонимно.

Youtube-dl-gui (<https://jely2002.github.io/youtube-dl-gui/>) - Мод программы youtube-dl с графическим интерфейсом. Позволяет скачивать видео/аудио с ютуба и других сайтов.

Archive.org-Downloader (<https://github.com/MiniGlome/Archive.org-Downloader>) - скрипт для скачивания книг с <https://archive.org/> и <https://openlibrary.org/>

Автор сообщения: Basilios#5185

<https://www.jstor.org/> - Библиотека JSTOR предлагает доступ к тысячам статей, книг и других публикаций историков со всего мира. Некоторые материалы доступны бесплатно, другие доступны только по подписке.

<https://www.academia.edu/> предоставляет доступ к трудам и публикациям историков со всего мира. Вы можете использовать поиск по сайту, чтобы найти работы по конкретным темам или регионам.

<https://scholar.google.com/> - это поисковый сервис от Google, который позволяет искать научные публикации, включая работы историков, на различных языках. Многие работы доступны бесплатно.

<https://muse.jhu.edu/> - Этот сайт предоставляет доступ к академическим публикациям в области гуманитарных наук, включая исторические труды.

<https://archive.org/> - Архив Интернета является библиотекой цифровых материалов, которые включают в себя работы историков, которые были опубликованы в прошлом и могут быть

доступны бесплатно.

<https://www.loc.gov/collections/world-digital-library/about-this-collection/> - В этой библиотеке представлены культурные и исторические материалы со всего мира, включая работы историков.

<https://www.h-net.org/> это сеть электронных ресурсов для историков и других гуманитарных наук, которая предоставляет доступ к работам и публикациям в различных областях истории.

Автор сообщения: asdFAlif#4620

Добавлю к ответу данный сервис: <https://www.semanticscholar.org/> ai поисковик по 210+ млн научных работ в различных отраслях и индустриях. Можно сортировать статьи по количеству цитирования

Из минусов - не для всех работ прилагается pdf. Но найти конкретную интересующую работу по названию не составит труда.

Автор сообщения: GONG#6414

Получаем выжимку ролика на YouTube с помощью ChatGPT Eightify

(<https://chrome.google.com/webstore/detail/eightify-ai-youtube-summa/cdcpabkolgalpgeingbdcebojebfelgb>) – расширение, которое создает саммари длинных видео с YouTube и выводит их текстом с отмеченными тайм-кодами. Превращает любое длинное видео на YouTube в резюме с 8 ключевыми идеями. Экономит ваше время, чтобы вы быстрее добирались до самой сути.

Инструмент идеально подходит для бизнес-образования, подкастов, интервью, новостей и лекций. Eightify работает на алгоритме обработки естественного языка GPT-3 от OpenAI и еще нескольких готовых моделях.

Чтобы получить саммари, откройте нужный ролик на YouTube, нажмите кнопку «Summarize» и через 10-20 секунд получите основные тезисы видео. Длительность анализируемого ролика ограничена тремя часами.

Я еще не тестила.

Автор сообщения: brummbrumm#6182

AI

Кто-то недавно разговаривал со мной про AI и отстаивал позицию, что компании, занимающиеся разработкой алгоритмов, не нарушают авторское право.

Вот годный видос о самом большом судебном иске на данный момент, инициированном в США как раз по этому вопросу. Если коротко, то midjourney и другие ИИ натренировали свой алгоритм нелегально, нарушив так много авторских прав, что с их объёмом не сравнится ни один случай в истории человечества. Я почти не сомневаюсь, что stability AI выиграют этот суд, но всё это пахнет очень неприятно.

<https://www.youtube.com/watch?v=gv9cdTh8cUo>

Моё мнение не поменялось с прошлого разговора. По сути, несколько олигархов собрали бабки с налогоплательщиков и нелегально использовали их труд, чтобы натренировать алгоритм, который затем, по сути, просто выбивает экономическую основу из под ног людей, занимающихся творчеством как таковым.

Эту технологию нужно зарегулировать в ноль и наказывать всех, кто ей пользуется. Особенно если учитывать, какую власть вручает человечество паре корпораций, которые в скором будущем смогут тотально формировать нарративы попросту наводняя информационное пространство автоматически сгенерированной пропагандой.

Автор заметки: Глеб

Плагины для хрома

Еще немного плагинов для хрома:

- Приложение на Windows+аддон — Cold Turkey Blocker — самое эффективное решение, если вы уж решили блокировать сайты
- Buster: Captcha Solver for Humans — само решает гугл капчу, если нажать на наушник
- DeepL translate — перевод DeepL'ем через ПКМ
- DeepL [Cracked](<https://github.com/blueagler/DeepL-Crack>) — снимает ограничения на сайте DeepL бесплатно
- DoubleSubs — позволяет смотреть видео на Youtube сразу с двумя субтитрами для изучения языка
- DuckDuckGo Privacy Essentials — дополнительная приватность, лучшая поддержка поисковика DuckDuckGo в строке браузера
- Enhancer for Youtube — позволяет применять свои фильтры к видео youtube, **УВЕЛИЧИВАТЬ ГРОМКОСТЬ СВЕРХ 100%**, делать скриншот и прочее
- FasterWeb — начинает прогружать вкладку если ты навел мышкой на ссылку. Такое используют как скрипт на своих сайтах Spotify, Pepsi, Adidas и куча других — но благодаря этому расширению вы можете включить это на любом сайте!
- I'm not robot captcha clicker — само кликает "я не робот" в гугл-капче
- Paint Online — позволяет рисовать прямо на странице. Имба для школьников, которые решают всякие тесты на удаленке, или если вы хотите дорисовать какую-то схему прямо на странице
- Runet Censorship Bypass — бесплатный медленный автоматический VPN для заблокированных РКН сайтов
- SponsorBlock for YouTube — пропускает все встроенные в видео блогерские рекламы и прочий мусор в YT видео автоматически
- TinEye Reverse Image Search — добавляет поиск по картинке через ПКМ
- uBlock Origin — лучший блокировщик рекламы. Не продает свою жопу (за то, чтоб их реклама показывалась несмотря на адблок) рекламщикам
- Web Boost - Wait Less, Browse Faster! — ускоряет загрузку веб страниц
- Wayback Machine — Невероятное расширение. Если страница недоступна, автоматически переводит вас на ее сохраненную копию. Если вы посещаете какую-то страницу, то можно включить, чтоб **АВТОМАТИЧЕСКИ СОЗДАВАЛАСЬ** ее КОПИЯ в Wayback Machine (снелшот не с вашего компьютера, а с сервера WBM)! А еще показывает количество копий этой страницы в WBM и позволяет их смотреть в один клик.

Автор заметки: [zaitsevcolor#6962](#)

Сайты со статистикой

Платно - <https://www.statista.com/> , <https://www.insiderintelligence.com/>

Бесплатно - <https://www.nationmaster.com/> , <https://www.pewresearch.org/>

Хотя я бы конкретную тему гуглил, а после того, что бы мне выдало находил статистику.

Автор заметки: AlexiSuchkov#4722

Что нужно знать, чтобы стать джуном?

Что нужно знать новичку, помимо языка программирования, чтобы стать Джуном?

Этот список я взял под роликом сеньор убер разработчика, в нем он перечисляет все необходимые знания. Я решил сэкономить ваше время и скинуть сюда полный список. Но если вам что-то будет непонятно и нужны будут подробности, ссылочка вот тут:

<https://youtu.be/q75YHjj1Cjk>

Паттерны проектирования

Книги: «Head First. Паттерны проектирования» Кэти Сьерра; «Gang of Four. Design Patterns» Э. Гамма

Видео-курс:

https://www.youtube.com/watch?v=k6oh9C_71mE&list=PLIsMRoVt5sTPgGbinwOVnaF1mxNeLAD7P&index=2&ab_channel=EugeneSuleimanov

Видео-курс 2:

https://www.youtube.com/watch?v=TdL2O1i0aT8&list=PL786bPIIqEjRMh8_H4EBkxXILis-Ag4na&index=2&ab_channel=%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B8Java

Шпаргалка: <https://habr.com/ru/post/210288/>

Гайд по основным паттернам: <https://refactoring.guru/ru/design-patterns/what-is-pattern>

SOLID

Статьи: <https://www.baeldung.com/solid-principles>,

https://habr.com/ru/companies/productivity_inside/articles/505430/,

<https://javarush.com/groups/posts/osnovnye-principy-dizajna-klassov-solid-v-java>

Видео:

https://www.youtube.com/watch?v=A6wEkG4B38E&t=266s&ab_channel=webDev

Видео 2: <https://www.youtube.com/watch?v=O4uhPCEDzSo&t=0s>

Git Видео:

https://www.youtube.com/watch?v=zZBiln_2FhM&ab_channel=%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%9C%D0%B8%D0%BD%D0%B8%D0%BD

Плейлист:

https://www.youtube.com/watch?v=W4hoc24K93E&list=PLDyvV36pndZFHXjXuWA_NywnrVQO0aQqb&index=2&ab_channel=JavaScript.ru

Branching course: https://learngitbranching.js.org/?locale=ru_RU

HTTP

Плейлист:

https://www.youtube.com/watch?v=SCIHWtIEpoE&list=PLp2UpoD5i5USWHNXW4lhymh-VG_sYLie3&index=2&ab_channel=LearnQA%D0%9E%D0%BD%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%89%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2

Статья 1: <https://habr.com/ru/articles/215117/>

Статья 2: <https://habr.com/ru/sandbox/178622/>

REST

Видео от Дмитрия Ченгаева: <https://youtu.be/J4Fy6lmLBr0>

Видео от Владилена Минина (JS): https://youtu.be/lzQlhjEIV_g

Статья 1: <https://habr.com/ru/articles/38730/>

Статья 2: <https://habr.com/ru/articles/590679/>

Docker

Видео от Владилена Минина: <https://youtu.be/n9uCgUzfeRQ>

Видео от Bogdan Stashchuk: https://youtu.be/_uZQtRyF6Eg

Автор заметки: Miraslau#9647

Материалы для изучения C++ с нуля

Ребята, всем привет! Хочу начать изучать C++ с полного нуля, в интернете настолько много информации, что непонятно за что браться. Можете ли вы посоветовать что-либо? Курсы от всяких скиллбоксов и гибкбрейнсов не подходят, слишком уж дорого, та и я по жизни привык учить все сам. Можно ли начать с простых обучалок на ютубе? Есть ли лучшие книги для базового понимания языка?

Автор вопроса: blessed

Главный справочник: <https://github.com/JoshuaJakowlew/cppfaq>

Советую использовать следующие ресурсы и изучать их в порядке убывания:

1. <https://roadmap.sh/cpp> - Быстро научишься основным концепциям и сможешь начать практиковаться. Это самое главное достоинство сайта, что задержка между изучением и практикой минимальна.
2. <https://www.learncpp.com/> - Охрененный ресурс, но с недостатком организованности уроков, то есть чтобы начать полноценно практиковаться (научиться основным концепциям) должно пройти много времени. В остальном — более глубокое изучение синтаксиса и лучших (и худших) практик программирования. На сайте так же есть комментарии, он постоянно обновляется и дополняется. Уроки написаны простым языком и захватывают тебя, иногда разбавляя контекст историческими справками или углубленным чтением.

Советую начать с первого сайта, изучить весь материал, который там есть и самое главное практиковаться (для этого сайт и сделан)! После этого можешь приступить ко второму сайту и изучать все темы уже углубленно, но опять — не переставай практиковаться.

Удачи.

Автор ответа: griga

Вот два прикольных бесплатных курса:

- <https://stepik.org/course/363/promo>

- <https://stepik.org/course/7/promo>

И ещё есть ютуб-плейлист по основам:

<https://youtube.com/playlist?list=PLaQATdDBRmqNmGTkTKUgWJwJFhj8aeb7d>

https://youtu.be/8jLOx1hD3_o

Автор ответа: Gadzhi

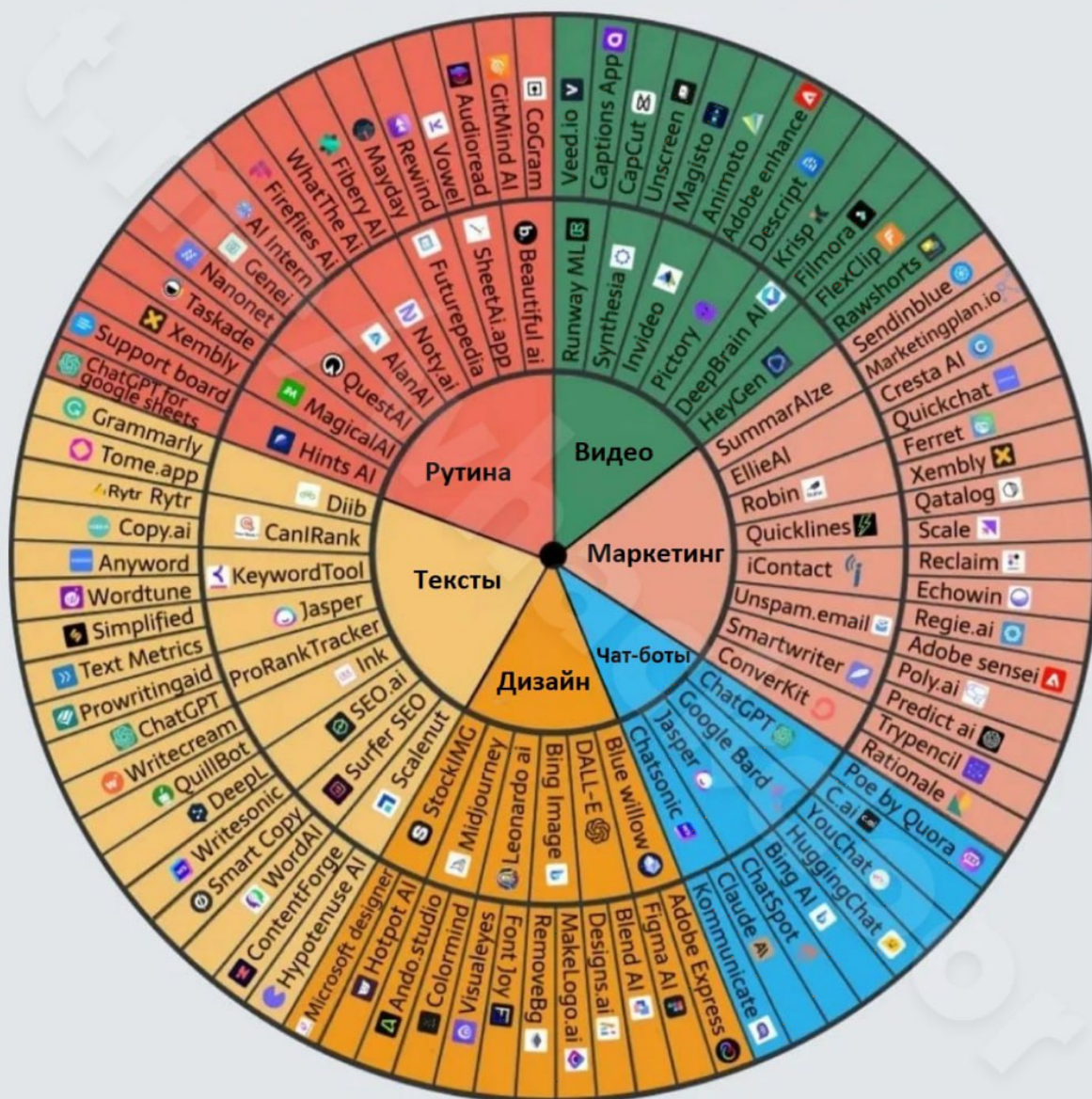
Видел как этого товарища нахваливали, но он вроде не для начинающих:

https://t.me/cpp_lects_rus/105

Автор ответа: Степан

Нейросети для всех задач

Нейронки для всех задач



Материалы для изучения алгоритмов и структур данных

- Архитектура компьютерных систем. Как собрать современный компьютер по всем правилам
 - Структура и Интерпретация Компьютерных Программ
 - Теоретический минимум по Computer Science. Все что нужно программисту и разработчику
 - Computer Science для программиста-самоучки. Все что нужно знать о структурах данных и алгоритмах
 - Гид по Computer Science для каждого программиста
 - Классические задачи Computer Science на языке Python
-
- Алгоритмы. Построение и анализ - Кормен
 - Алгоритмы. Руководство по разработке - Скиена
 - Алгоритмы - Дасгупта, Пападимитриу, Вазирани
 - Структуры данных и алгоритмы - Альфред Ахо
 - Совершенный алгоритм. Основы - Рафгарден (у него несколько книг)
 - Алгоритмы. Теория и практическое применение - Стивенс
 - Алгоритмы для начинающих - Луридас
 - Алгоритмы. Самый краткий и понятный курс - Луридас
 - Алгоритмы на практике. Решение реальных задач - Зингаро

Автор заметки: [pongo](#)

- Прикладные структуры данных и алгоритмы - Джей Венгроу. В этой книге минимум математики и доказательств, максимум диаграмм и примеров, есть упражнения в конце глав, примеры в основном на Ruby и Python, поэтому будут понятны большинству программистов.
- Цикл лекций от Яндекса (<https://www.youtube.com/playlist?list=PL6Wui14DvQPySdPv5NUqV3i8sDbHkCKC5>).
Внутри есть ссылка на сайт, а там найдете задачи к курсу.
- Хэндбук с заданиями от Яндекса: <https://academy.yandex.ru/handbook/algorithms>. Без сложной математики.

Уловки для удержания игроков в компьютерной игре.

Сегодня мы поговорим про 6 уловок, с помощью которых людей заставляют оставаться в игре как можно дольше. Эксперимент и анализ проводил я сам в самой популярной моде в мире, её создатели зарабатывают миллиарды. Им важно чтобы ты продолжал играть. Речь о Dota 2. Играл несколько месяцев: 76 побед и 71 поражение, примерно 52% побед.

1. Регулярные обновления

Разработчики стабильно раз в месяц обновляют игру, чтобы игрок не успел заскучать. Уверен, там расписаны все будущие обновления на годы вперед. Обновления могут быть в виде: как обычного сундучка со скинами, так и изменения баланса. Главная суть в новизне, ведь это нравится нашему мозгу. Уловка это потому что, новизна связывается с игрой, за время пока игра начинает надоедать. Обновление связанное с игрой меняет видение самой игры, это заставляет думать что игра изменилась, и хочется играть дальше. Что уж говорить о крупных обновлениях, из-за которых возвращаются даже старые игроки.

2. Количество режимов для игры

В доте присутствуют рейтинговые матчи, где игроки распределяются по количеству рейтинга. Рейтинг зависит о количества побед, в рейтинге сидят "задроты", те которые хорошо играют. Также, в игре есть и режимы для тех, кто хочет поиграть без напряжения. Большинство сокомандников всё равно серьезно относились к результатам в таких режимах. По сути, это не отличается от рейтинговых, где все хотят победить. Уловка в том, что игроки получают то пространство в котором чувствуют себя комфортно, нежели в более серьезном режиме, но получая те же ощущения. Вывод: разработчики стараются удерживать сразу две группы аудитории.

3. Быстрый режим

Это продолжение второй уловки, однако она заслуживает отдельного внимания. В игре есть режим "Турбо", в котором игроки получают больше различных плюшек, чтобы быстрее наращивать преимущество. Можно это сравнить с бичем современности - коротким контентом, тиктоками. Игрок быстро сыграл одну игру, потом еще и еще. Просматривая аккаунты других игроков в этих режимах, замечал иногда по 10 тысяч сыгранных матчей за все время. Помним что этот режим дает такие же ощущения что и серьезная игра. Игрок в

прямом смысле подсаживается на короткие матчи. По опыту, привыкать к обычному режиму после такого - тяжело.

4. Значимость

Люди хотят быть значимыми, хотят чтобы их уважали и принимали. В доте и других соревновательных играх важно как хорошо ты играешь. Человек без значимости в обществе очень легко привязывается к подобным играм. Он перестает вести социальную жизнь, больше играет. Другие игроки посыпают его комплиментами -> игрок становится зависим от значимости своего уровня игры для других. Человек может реализоваться в доте как хороший игрок и получить одобрение и поддержку от других. Что по затратам сил куда легче чем несколько лет усердного труда в качалке. Это психологическое влияние не на прямую связано с уловками, но все же ею является, и оставляет сильную привязанность к игре. Сюда припишем и рейтинг игроков, значимость возрастает от количества циферок. В Доте 2000 - 3000 рейтинга это средний показатель, 4000 - 6000 это уже довольно высокие результаты. Ты крутой, 6000+ и значимость в глазах других игроков вырастает до небес. Трудно бросить дело когда ты в него вложил так много времени и сил, что еще больше влияет на привязанность.

5. Система 50% и наше удовольствие

Бывшие друзья называли меня шизом и параноиком, они оказались не правы. Мой процент побед за ближайшее время игры 52%. Это не спроста и это не совпадение. Игра командная и зависит от всех игроков, один в поле не воин. Система в игре работает таким образом чтобы ты получал кайф от игры "равномерно". Не должен быстро подниматься в рейтинге, иначе быстро надоест. Дополнительные 2% - это ошибка, человеческий фактор который нельзя предугадать, например вражеский игрок вышел из игры и мы победили или именно в этой игре вражеская команда плохо играла. Выигрываешь? Значит будем ставить тебе палки в колеса. Например, в виде сильных соперников и слабых союзников. Чем больше выигрываешь тем больше шанс на подобное. Так же работает и наоборот, выиграл 5 матчей, держи союзника с лузстриком. Таким образом система дает шанс победить и проиграть, но старается удерживать 50%. Иногда система меняется и у игроков получают большие череды из побед или поражений, за которыми в будущем так же пойдут подобные, но обратные вещи. Это сильная уловка для удержания игроков. Сравнимо с лудо манией, человек хочет отыграться "ну вот сейчас точно выиграю, ну еще одну каточку". В надежде выбраться из порочного круга, у них это получается из-за прикладывания больших усилий (что того не стоит) или же тех же 2% на большой дистанции 10 тысяч матчей 2% = 200 побед

6. Ещё небольшая часть уловок

Большое количество героев на выбор, которым постоянно меняют баланс, чтобы тоже стремиться к 50%. В игре постоянно нужно думать. Смотреть на карту чтобы понимать где противник или идет драка, передвигаться, анализировать действия других игроков. Просчитывать, какой именно предмет нужен в конкретной ситуации. Мозг заполняется на полную, не давая отвлекаться ни на секунду, из-за чего время пролетает незаметно.

Вывод

Когда захотите поиграть в подобные соревновательные игры, знайте, вами пытаются манипулировать и использовать на вас психологические уловки для удержания. Играйте только в удовольствие, не тратьте свои нервы и время.

Автор **заметки:** Absurd ☆Илья☆