

Обязательный слайд

КОНКУРС ТВОРЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ 2026



**РОББО
КЛУБ®**

Название проекта

Ретро-ХР интерактив

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ НА СВОБОДНУЮ ТЕМУ

Дисциплина/номинация проекта

"Программирование РОББО"/ Творческие проекты на свободную тему/
РОББО Лаборатория. 11-14 лет

Ретро-XP интерактив. Осипов Артем Русланович

РОББО КЛУБ®

Суть проекта

Создана интерактивная эмитация Windows XP с характерным звуком при запуске, рабочим столом, панелью программ (Роббо Скрэтч и другими) и кнопкой «Пуск». С помощью Роббо Лаборатории управляется громкость звука, при наведении фонарика на датчик света экран затемняется, а при громком звуке появляются шумы, как на старых телевизорах; главное правило — не сохранять программы, иначе случится синий экран смерти.

Цель проекта

Познакомить пользователей с принципами работы графического интерфейса и событийно-управляемой среды через интерактивную эмитацию классической Windows XP. Проект развивает навыки работы с датчиками (света и звука) в Роббо Лаборатории, учит реагировать на системные события (запуск программ, синий экран, помехи), а также вызывает интерес к истории операционных систем в игровой и творческой форме.

Благодарности

Меня вдохновляли родители, помогал в разработке наставник Роббо клуба г. Сургута Алексей Ростиславович Кальницкий.



Кальницкий
Алексей Ростиславович

Наставник преподаватель

Руководитель Роббо клуба города Сургут

Автор(ы) проекта

Осипов Артем
Русланович
Проектировщик



Название вашего РОББО Клуба или РОББО Школы

Роббо клуб, города Сургута

Программируем и управляем роботами
Собираем микроэлектронные устройства
Создаем модели на 3-D принтере

Ретро-ХР интерактив. Опыт ваш/команды проекта

Укажите проектный опыт вас/ вашей команды

- Участие в конкурсах
- Полученные вами/ членами команды наград
- Разработанные технологические решения

- <Опыт>
- <Опыт>
- <Опыт>
- <Опыт>
- <Опыт>

Опишите модель компетенций вас/участников вашей команды

- Какие навыки / компетенции у вас были до начала работы над проектом
- Каких навыки/ компетенций вам не доставало в начале работы
- Как вы искали/ получали недостающие компетенции

- Познакомились со средой программирования РОББО Scratch
- Познакомились с РОББО лабораторией
- 3D печать
- Познакомились с математической системой координат
- Научились программировать Роббо лабораторией, считывать показания с датчиков
- Научились применять свои знания для создания своего проекта
- Улучшили навыки пользования PowerPoint
- Улучшили навыки ораторского искусства
- Печать на 3D принтере
- Использование математической системы координат
- Работа с искусственным интеллектом и нейросетями

Поиск/формирование недостающих компетенций

Просмотр обучающих материалов по работе в программе Scratch

Смотрели работы участников прошлых лет

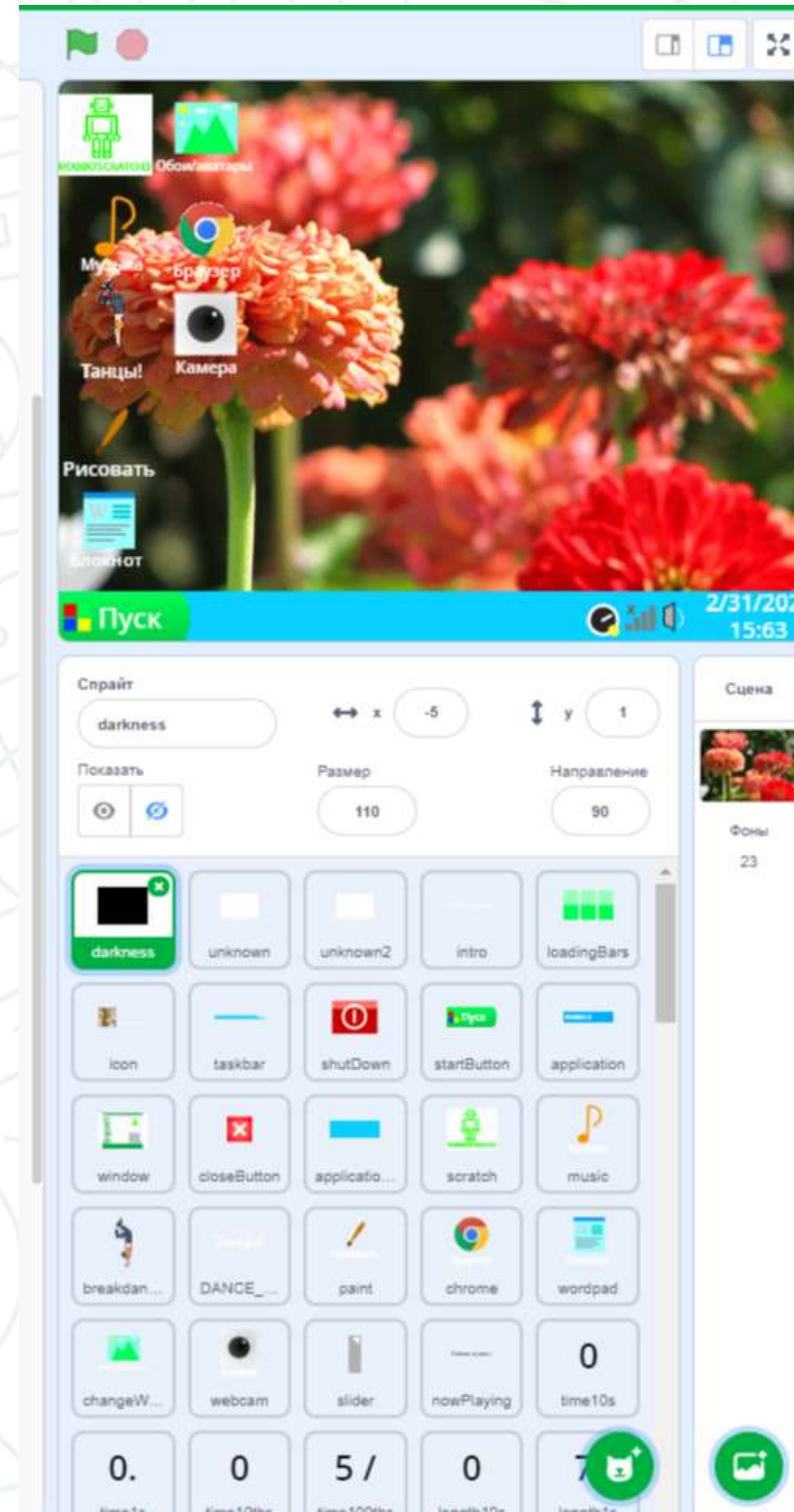
Ретро-XP интерактив. Описание продукта. Фото/схемы

Покажите Ваш продукт

```

когда я получу projectstart
показаться
повторить 20 раз
изменить эффект ghost на 5
спрятаться

когда я получу darkness
показаться
повторить 3 раз
изменить эффект ghost на -100 / 3
стоп все
  
```



Проект представляет собой интерактивную эмуляцию операционной системы Windows XP. При запуске звучит характерный приветственный звук, и на экране появляется рабочий стол с панелью программ. Среди доступных программ — Роббо Скрэтч и программа рисования. В программе рисования можно выбирать разные цвета и рисовать, но есть главное правило: нельзя сохранять рисунки, иначе произойдёт синий экран смерти. Кнопка «Пуск» работает так: при нажатии на иконку можно выбрать и запустить любую программу. С помощью Роббо Лаборатории можно управлять громкостью звука. При наведении фонарика на датчик света экран затемняется, а при громком звуке на экране появляются шумы, как на старых телевизорах. Проект соединяет ностальгию по классической Windows, творчество и современные технологии, а управлять им может любой пользователь без специальных знаний.

Ретро-ХР интерактив. Использование

РОББО КЛУБ®

Как пользоваться вашим проектом? Нужны ли специальные знания и навыки?

Чтобы создать такой проект, как «Ретро-ХР интерактив», простого желания недостаточно — нужны специальные знания и навыки. Я хожу в Роббо клуб уже второй год, и именно благодаря этому я смог реализовать эту идею. За это время я научился работать в Scratch: писать код, создавать эмитацию рабочего стола, программировать кнопку «Пуск», запуск программ, эффекты затемнения и телевизионных шумов. Также я освоила Роббо Лабораторию — подключать датчики света и звука, настраивать их и объединять с программой. Без опыта, полученного в Роббо клубе, создать такой интерактивный проект было бы невозможно.

Ретро-ХР интерактив. Источники информации

РОББО КЛУБ®

Какие готовые материалы, схемы, описания вы использовали? Приведите источники из сети Интернет, используемую литературу.

. Руководство для пользователя среды Scratch [Электронный ресурс].

Режим доступа: [http://www.supercobe.ru/download/scratch by patarakin.pdf](http://www.supercobe.ru/download/scratch%20by%20patarakin.pdf)

2. Учись со Scratch [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<https://setilab.ru/scratch/category/cjmmun/>

1. Programforyou.ru – Блок-схемы онлайн
2. <https://docs.arduino.cc/programming/> - документация по Arduino
3. <https://kompas.ru> – обучающие материалы по работе с КОМПАС-3D



Правила оформления списка литературы и библиографических ссылок

<https://goo.su/uEI90>

Конкурс творческих проектов Таланты РОББО. 2026

РОББО КЛУБ®

Мои пожелания в свой адрес и адрес других участников конкурса

Желаю всем участникам ТАЛАНТЫ Роббо не бояться сложных и необычных идей — даже таких, как эмитация старой операционной системы. Продолжайте развивать свои таланты, экспериментируйте с кодом и датчиками, соединяйте программирование и творчество. Пусть каждый ваш проект приносит радость и новые открытия. Помните: знания и навыки, которые вы получаете в Роббо клубе, открывают перед вами мир настоящего умного дома и удивительных интерактивных историй. Удачи, вдохновения и ярких проектов! Пусть синий экран случается только в игре, а в жизни вас ждут только успехи!