

6+

Дмитрий Владимирович
Рыбаков



МАКСИМ И ВОЛШЕБНАЯ ЛИНЕЙКА

Математика

Дмитрий Рыбаков

**Максим и волшебная
линейка. Математика**

«Издательские решения»

Рыбаков Д. В.

Максим и волшебная линейка. Математика / Д. В. Рыбаков —
«Издательские решения»,

В этой увлекательной сказке для детей 6–8 лет мальчик по имени Максим мечтает стать программистом, инженером, строителем — но каждый раз сталкивается с одной и той же проблемой: он не хочет учить математику. Спасением становится неожиданный помощник — волшебная говорящая линейка, которая открывает Максиму удивительную правду: математика окружает нас повсюду и нужна в любой профессии.

Максим и волшебная линейка

Математика

Дмитрий Владимирович Рыбаков

© Дмитрий Владимирович Рыбаков, 2026

ISBN 978-5-0070-2883-7

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

СКАЗКА О МАКСИМЕ И ВОЛШЕБНОЙ ЛИНЕЙКЕ

Жил-был мальчик по имени Максим. Ему было семь лет, он ходил в первый класс и обожал мечтать о будущем. Каждый месяц у него появлялась новая мечта о профессии — настолько интересной, что он сразу решал: «Вот это моё!»

Максим жил в небольшом уютном городке, где дома стояли ровными рядами, а на главной площади работал чудесный парк с каруселями и фонтанами. Его комната была полна игрушек, но больше всего он любил конструктор: из разноцветных деталей можно было собрать что угодно — от простого домика до космического корабля.

Однажды Максим гостил у дяди, который работал программистом. Он с восхищением смотрел, как дядя печатает на клавиатуре, а на экране появляются строчки непонятных символов, потом оживает целая игра: разноцветные шарики прыгают, собираются в группы, исчезают и приносят очки.

— Дядя, а ты сам это придумал? — спросил Максим.

— Да, — улыбнулся дядя. — Я написал программу, которая всё это делает.

— Хочу быть программистом! — восторженно воскликнул Максим. — Буду создавать свои игры!



Вернувшись домой, Максим сел за компьютер. Он нашёл в интернете уроки для начинающих программистов и попытался создать свою игру. Но почти сразу столкнулся с первой трудностью: нужно было рассчитать, как быстро должен двигаться персонаж, сколько очков давать за уровень, как расположить объекты на экране так, чтобы они не накладывались друг на друга.

— Ну и что тут сложного? — подумал Максим. — Сейчас сделаю без всяких расчётов!

Он запустил игру, но персонаж застрял в стене, очки почему-то стали отрицательными, а враги появились прямо на голове у героя. Максим расстроился: «Почему не работает?»

— Без математики, — сказал ему папа, который заглянул в комнату, — даже самая простая программа не заработает. Программистам нужно знать, как считать, строить алгоритмы, понимать логику. Представь, что ты хочешь сделать игру про гонки: нужно рассчитать скорость машин, расстояние до финиша, время прохождения круга. Без этого всё будет хаотично.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.