

... and commented parts
of edition work.

```
(SPR_PUNG2.4,INULL,S_PUNCH0.0,0) // S_PUNCH0
(SPR_PUNG3.15,IA,RefFire,S_PUNCH1.0,0) // S_PUNCH1
(SPR_PUNG3.0,1,IA,WeaponReady,S_PISTOL.0,0) // S_PISTOL
(SPR_PUNG3.0,1,IA,Lower1,S_PISTOLDOWN.0,0) // S_PISTOLD
(SPR_PUNG3.0,1,IA,Reload,S_PISTOLUP.0,0) // S_PISTOLUP
(SPR_PUNG3.0,4,INULL,S_PISTOL2.0,0) // S_PISTOL2
(SPR_PUNG1.6,IA,FirePistol,S_PISTOL2.0,0) // S_PISTOL2
(SPR_PUNG2.4,INULL,S_PISTOL4.0,0) // S_PISTOL3
(SPR_PUNG1.5,IA,RefFire,S_PISTOL.0,0) // S_PISTOL4
(SPR_PNF32768.7,IA,Light1,S_LIGHTDONE.0,0) // S_PISTOLFLASH
(SPR_SHT6.0,1,IA,WeaponReady,S_SGUN.0,0) // S_SGUN
(SPR_SHT6.0,1,IA,Lower1,S_SGINDOWN.0,0) // S_SGINDOWN
(SPR_SHT6.0,1,IA,Reload,S_SGUNUP.0,0) // S_SGUNUP
(SPR_SHT6.0,0,INULL,S_SGR42.0,0) // S_SGUN1
(SPR_SHT6.0,7,IA,FireWeapon,S_SGUN3.0,0) // S_SGUN2
(SPR_SHT6.1,5,INULL,S_SGUN4.0,0) // S_SGUN3
(SPR_SHT6.2,5,INULL,S_SGUN5.0,0) // S_SGUN4
(SPR_SHT6.3,4,INULL,S_SGUN6.0,0) // S_SGUN5
(SPR_SHT6.2,5,INULL,S_SGUN7.0,0) // S_SGUN6
(SPR_SHT6.1,5,INULL,S_SGUN8.0,0) // S_SGUN7
(SPR_SHT6.1,3,INULL,S_SGUN9.0,0) // S_SGUN8
```

```
// do things to change the game state  
while (gameaction != ga_nothing)
```

```
switch (gameaction)
```

```
{
```

```
case ga_loadlevel:
```

```
G_DeLoadLevel (l);
```

```
break;
```

```
case ga_newgame:
```

```
G_DeNewGame (l);
```

```
break;
```

```
case ga_loadgame:
```

```
G_DeLoadGame (l);
```

```
break;
```

```
case ga_savegame:
```

```
G_DeSaveGame (l);
```

```
break;
```

```
case ga_playdemo:
```

```
G_DePlayDemo (l);
```

```
break;
```

```
if (EMU_RUNNING)
```

```
{
```

```
if (EMU_SAVE) // always keep
```

```
if (EMU_LOAD) // load savegame
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

Александр Белоголов

Голый кондуктор и два поляка

Юмористический рассказ

```
if (gamekill != sk_nightmare)
```

```
SARG_PWN2; (++)
```

```
speed = 20*FRACTIONIT;
```

```
ed = 20*FRACTIONIT;
```

```
skill == sk_nightmare)
```

```
SARG_PWN2; (++)
```

```
speed = 15*FRACTIONIT;
```

```
ed = 10*FRACTIONIT;
```

```
SARG_PWN2; (++)
```

```
first level load
```

```
EBORN;
```

```
set false if a demo
```

```
(SPR_MISS1.12,IA,FireMissile,S_MISSILE0.0,0) // S_MISSILE0
(SPR_MISS1.0,IA,Refire,S_MISSILE.0,0) // S_MISSILE1
(SPR_MISS32768.3,IA,Light1,S_MISSILEFLASH.0,0) // S_MISSILEFLASH1
(SPR_MISS32768.4,INULL,S_MISSILEFLASH.0,0) // S_MISSILEFLASH2
(SPR_MISS32770.4,IA,Light2,S_MISSILEFLASH.0,0) // S_MISSILEFLASH3
(SPR_MISS32771.4,IA,Light2,S_LIGHTDONE.0,0) // S_MISSILEFLASH4
(SPR_SAWG.2,4,IA,WeaponReady,S_SAW.0,0) // S_SAW
(SPR_SAWG.3,4,IA,WeaponReady,S_SAW.0,0) // S_SAW1
(SPR_SAWG.2,1,IA,Lower1,S_SAWDOWN.0,0) // S_SAWDOWN
(SPR_SAWG.2,1,IA,Reload,S_SAWUP.0,0) // S_SAWUP
(SPR_SAWG.0,4,IA,Swal1,S_SAW2.0,0) // S_SAW1
(SPR_SAWG.1,4,IA,Swal1,S_SAW2.0,0) // S_SAW2
(SPR_SAWG.1,0,IA,Refire,S_SAW.0,0) // S_SAW3
(SPR_PLS3.0,1,IA,WeaponReady,S_PLASMA.0,0) // S_PLASMA
(SPR_PLS3.0,1,IA,Lower1,S_PLASMDOWN.0,0) // S_PLASMDOWN
(SPR_PLS3.0,1,IA,Reload,S_PLASMAP.0,0) // S_PLASMAP
(SPR_PLS3.0,3,IA,FirePlasma,S_PLASMA2.0,0) // S_PLASMA1
(SPR_PLS3.1,20,IA,Refire,S_PLASMA.0,0) // S_PLASMA2
(SPR_PLSF32768.4,IA,Light1,S_LIGHTDONE.0,0) // S_PLASMAFLASH1
(SPR_PLSF32768.4,IA,Light1,S_LIGHTDONE.0,0) // S_PLASMAFLASH2
(SPR_BFG0.0,1,IA,WeaponReady,S_BFG.0,0) // S_BFG
(SPR_BFG0.0,1,IA,Lower1,S_BFGDOWN.0,0) // S_BFGDOWN
(SPR_BFG0.0,1,IA,Reload,S_BFGUP.0,0) // S_BFGUP
(SPR_BFG0.0,20,IA,BFGround,S_BFG.0,0) // S_BFG1
(SPR_BFG0.1,10,IA,GunFlash,S_BFG.0,0) // S_BFG2
(SPR_BFG0.1,10,IA,FireBFG,S_BFG.0,0) // S_BFG3
(SPR_BFG1.20,IA,Refire,S_BFG.0,0) // S_BFG4
(SPR_BFG32768.11,IA,Light1,S_BFGFLASH.0,0) // S_BFGFLASH1
(SPR_BFG32768.6,IA,Light2,S_LIGHTDONE.0,0) // S_BFGFLASH2
(SPR_BLOOD.2,8,INULL,S_BLOOD.0,0) // S_BLOOD1
(SPR_BLOOD.1,8,INULL,S_BLOOD.0,0) // S_BLOOD2
(SPR_BLOOD.0,8,INULL,S_NULL.0,0) // S_BLOOD3
(SPR_PUFF32768.4,INULL,S_PUFF.0,0) // S_PUFF1
(SPR_PUFF1.4,INULL,S_PUFF.0,0) // S_PUFF2
(SPR_PUFF2.4,INULL,S_PUFF.0,0) // S_PUFF3
(SPR_PUFF2.4,INULL,S_NULL.0,0) // S_PUFF4
```

```
if (demorecording)
```

```
G_WriteDemoFilecmd (cmd);
```

```
if (foundlevel)
```

```
P_ResumeSound
```

```
if (check for turbo cheats
```

```
if (cmd == forwardmove > TURBO_THRESHOLD
```

```
SF (gameact31) SF (gameact>518) == i)
```

```
{
```

```
static char turbomessage[90];
```

```
return char ("player_nameid");
```

```
sprintf (turbomessage, "is a turbo" player_nameid);
```

```
players[consoleplayer] message = turbomessage;
```

```
if (P_NoiseAlert
```

```
if (turbomsg SF (turbomsg SF (gameact>518) i)
```

```
if (gameact > BACKFLIPS
```

```
SF consistency[ibuff] != cmd->consistency) void
```

```
{
```

```
Error ("consistency failure (this should be %d)",
```

```
cmd->consistency, consistency[ibuff],
```

```
obj, "target,
```

```
miniter) }
```

```
if (turbomsg) void
```

```
consistency[ibuff] = playerid.me>>;
```

```
else
```

```
consistency[ibuff] = rmdir;
```

12+

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

```
if (EMU_SAVE) // save game
```

```
if (EMU_LOAD) // load game
```

Александр Борисович Белоголов

Голый кондуктор и два поляка

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=36068891

SelfPub; 2018

Аннотация

Юмористический рассказ о нюансах, возникающих при изучении иностранного языка (английского) в современной российской школе. Внимательный читатель может в некоторой степени освежить свои знания английского языка.

Содержание

1

Конец ознакомительного фрагмента.

4

9

1

– Good morning, children! Nice to see you again! – сказала Людмила Михайловна, учитель английского языка, войдя в класс. – I would like to say you, that today we will have a very interesting control work. Соня Сайгаченко, пожалуйста, переведи на русский язык то, что я сказала.

– Вы, Людмила Михайловна пожелали нам доброго утра, и...

– Стоп, Соня, остановись, пожалуйста! Представь, что ты настоящий переводчик, поэтому сделай перевод от первого лица, без каких-либо комментариев и дополнительных слов от себя с тем, чтобы слушателям всё было понятно.

– Хорошо, я попробую, только мне как-то непривычно обращаться к классу от первого лица, ведь я не преподаватель.

– А ты постарайся! Представь, что ты ведешь синхронный перевод самых простых выражений, и не стесняйся.

– Гмм, Доброе утро, дети! – начала неуверенно Соня. – Приятно снова вас видеть! Хочу вам сказать, что сегодня у нас будет очень интересная контрольная работа, – уже увереннее закончила Соня.

– Отлично, Соня, ты всё правильно перевела, садись.

– Что, опять словарный диктант? – спросил кто-то из класса.

– Нет, ребятки, не словарный диктант. Это слишком про-

сто, я же прекрасно вижу, как вы пишете такие диктанты, не стесняясь подсматривать в шпаргалки и телефоны. Сегодня вам придется, как говорится, «включить мозги». Мы изучаем язык не первый год, и ваша задача состоит в том, чтобы перевести на русский язык небольшое письмо, которое девочка написала своей бабушке, – и учительница вывела на большой экран это письмо.

«Dear grandmother,

In our country village a squirrel learned to cross over the street on the conductor stretched between the poles. Once came a strong twister that has broken the tree, which severed the conductor and bent one pole. The electricians straightened the pole, made a bandage on it and installed the bare conductors. They said that in the coming days they will replace those conductors. They also added that the bare conductor is very dangerous, and cannot be touched. The squirrel wanted to go along the conductor, but all the children shouted that it was dangerous and she went down from the pole. Two days later, the electricians brought the conductor required and hung it up, and the squirrel started walking on it again. That's how the squirrel was saved by the children from the death.

Yours Ann»

– Дети, хорошо ли всем виден текст письма?

– Да, нормально видно, – ответил Родион, самый высокий мальчик в классе, сидящий на последнем ряду.

– Текст письма, ребята, – стала пояснять учительница,

несколько для вас необычен, да и не все слова из этого письма мы изучали, поэтому можете пользоваться вспомогательными материалами, например, словарями или шпаргалками, если у вас такие шпаргалки есть. Настоящие переводчики, встречаясь с незнакомой темой или терминологией, всегда пользуются словарями.

– А можно пользоваться техническими средствами? – спросил Фёдор, считающийся в классе знатоком информатики и называющий себя, нисколько не смущаясь, компьютерным гением.

– Если ты, Фёдор, спрашиваешь о смартфонах и планшетах, то ими можно пользоваться, пожалуйста. Но, главное, не забывайте думать сами, так как вы можете уйти далеко в сторону, если неправильно поймете тему текста.

– А можно получить файл этого письма, Людмила Михайловна? – продолжал гнуть свою линию Фёдор, который уже решил использовать переводчик «Google» в режиме онлайн.

– Нет, это исключено! Фёдор, я прекрасно понимаю, зачем тебе файл. То, что ты запустишь файл в онлайн переводчик, я не сомневаюсь. Поработай своей головой с текстом письма, а не с файлом. Итак, переводчики, приступайте к работе, ваши переводы запишите на отдельных листочках, подпишите фамилии, и сдадите их в конце урока. Время пошло!

И все ученики углубились в работу, а Людмила Михайловна с интересом наблюдала за их действиями, изредка проходя между рядами. Вот отличница Соня, бесшумно шевеля

губами, два раза перечитала текст письма, сделала какие-то записи, очевидно, незнакомых ей слов, и неторопливо достала смартфон, на котором у нее, наверняка, был загружен англо-русский словарь. Также поступил и Артем, друг компьютерного гения Фёдора. Родион достал из сумки повидавшую виды книгу, очевидно, словарь его родителей и как-то рассеянно перелистывал его. У Людмилы Михайловны мелькнула мысль, что Родион пытается найти в словаре нужное ему слово, но пока не может найти страниц с буквой, на которую это слово начинается, и, наверное, он этот словарь открыл в первый раз. Собственно говоря, все ученики были увлечены поисками перевода тех слов, которых они не знали. А хитроватый Саша оглядывался по сторонам с надеждой извлечь из этого полезную информацию. И только Фёдор, как только поступила команда, начал, не задумываясь, быстро и сосредоточенно набирать текст письма на своём смартфоне, шепча про себя очередное слово. Было понятно, что делает он это далеко не первый раз.

Соня и Артем, как заметила учительница, начали записывать перевод письма, Родион продолжал рыться в книге, а Фёдор откинулся на парте и облегченно передохнул. Можно было понять, что он закончил набирать текст письма. Вот он снова стал манипулировать с клавишами сенсорного экрана, и внезапно, чуть слышно чертыхнулся: – Ну вот, гуглятина не работает, оплата закончилась. Плевать, переведу скачанной программой офлайн.

– Людмила Михайловна, я перевод закончил, – через несколько минут провозгласил Фёдор, с торжеством осмотрел класс, и гордо помахал листком бумаги, на котором записал перевод своим корявым почерком.

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.