

1. **Данилов, И.Д. 5 вечеров с микрокалькулятором / И.Д. Данилов, Г.В. Славин. – М. Финансы и статистика, 1988. – 109 с.**

Повтори цифру; повтори число; сосчитай в уме; палочки и цифры; сосчитай палочки; числа по кругу; калейдоскоп; чет-нечет; аппроксимация параболой; оптимальный рацион; интегрирование; посадка на Луну; для машинной вязки; вечный календарь; охота на «лисы»; прогноз погоды; шкалирование объектов; оплата счета

2. **Петрович, Н.Т. Люди и биты. Информационный взрыв: что он несет. – М.: Знание, 1986. – 192 с.**

Что же такое информация; взаимодействие человека с информацией; перспективы развития ПЭВМ; пути предотвращения информационного хаоса.

3. **Романовский, Т.Б. Микрокалькуляторы в рассказах и играх. – Мн.: изд-во «Университетское», 1987. – 192 с.**

Программирование игр (числово-словесные игры; игры по конструированию числа; календарь XXI века; восход и заход Солнца), модель распространения слухов; психологические тесты).

4. **Гильде, В. С микрокалькулятором повсюду / В. Гильде, З. Альтрихтер. – М.: Мир, 1988. – 200 с.**

Охрана окружающей среды; шифровка и дешифровка; кратчайший путь; расщепление урана; корреляция и модели; число Эйлера; сглаживание функций; сколько км проехала крышка; сварка в космосе; ...

5. **Зрузман, М.З. Логические игры с калькулятором. – М.: Просвещение, 1989. – 160 с.**

Игры («Две кучки камней», «Вперед и вверх», «Вовремя остановись», матричные игры, ...).

6. **Радемахер, Г. Числа и фигуры. Опыты математического мышления / Г. Радемахер, О. Теплиц. – М.: гос. изд-во физ.мат лит, 1962. – 264 с.**

Маршруты в сети кривых; задачи на максимум; несоизмеримые отрезки и иррациональные числа; минимальные свойства треугольника; комбинаторные задачи; замкнутые самопересекающиеся кривые; приближенное выражение иррациональных чисел через рациональные; 4-шарнирный метод Штейнера; кривые постоянной ширины, ...).

7. **Этюды о персональных компьютерах. – М.: Знание, 1988. – 160 с.**

Игры со словами (построение слов; кодирование; птичий язык; узоры); графика (случайные блуждания; статичные изображения; движения; игры); компьютеры в преподавании в школе: вопросы-ответы (программированное обучение; поиск на экране дисплея); физика; моделирование; процессы поиска; моделирование игр.

8. **Арсак, Ж. Программирование игр и головоломок. – М.: Наука, 1990. – 224 с.**

Игры с числами; игры без стратегии; выигрышные стратегии; комбинаторные задачи.

9. **Вирт, Н. Алгоритмы и структуры данных. – М.: Мир, 1989. – 360 с.**

Алгоритмы сортировки; рекурсивные алгоритмы; данные с динамической структурой; преобразование ключей.

10. **Нивергельт, Ю. Машинный подход к решению математических задач / Ю. Нивергельт, Дж. Фаррар, Э. Рэйнголд. – М.: Мир, 1977. – 352 с.**

Прикладная комбинаторика; игры и принятие решений; случайные процессы (методы Монте-Карло; моделирование); численный анализ (машинная арифметика; вычисление математических констант; задачи из теории чисел); что не могут ПЭВМ.

- 11. Информатика в играх и задачах. Серия «Информатика в школе». № 1 – 1998. – М.: Информатика и образование, 1998. – 128 с.**

ИТ в играх («Сыщики и воры», «Клады и пираты», математический лабиринт, игры-лабиринты на литературном материале, лексические игры, игры на плоскости).

- 12. Каганов, В.И. Об ученых, формулах и компьютерных программах. – М.: Радио и связь, 1992. – 152 с.**

- 13. Потопахин, В. Turbo Pascal. Решение сложных задач. – СПб.:БХВ-Петербург, 2006. – 208 с.**

Комбинаторика, поиск на графах, моделирование физических процессов, рекурсивные и некурсивные решения.

- 14. Окулов, С. Программирование в алгоритмах. – М.: БИНОМ, 2006. – 383 с.**

Арифметика многозначных целых чисел; комбинаторные алгоритмы; перебор и методы его сокращения; алгоритмы на графах; алгоритмы вычислительной геометрии.