

Глава 12. Разработка 1

(1971 год, Тони один год и неделя)

Джарвис POV

Наконец программа для ускоренного обучения Тони была закончена.

Он собирался напомнить Говарду, который, кажется, забыл, что ребенку были необходимы специальные занятия с уклоном.

Если бы Джарвис не напомнил, что учебный материал готов, он все так же занимался исследованием дугового реактора.

Недели усердной работы давали свои плоды, однако с новыми решениями появлялись и новые сложности.

Возвращаясь к обучению, можно с уверенностью сказать, что по ее окончании Тони с легкостью получит любую ученую степень. Конечно, получение образования в том же MIT* сделало бы жизнь дворецкого проще.

Тони начал супер-научную программу, в добавок, все уже знали, что он владел основами английского.

Первое занятие.

Ребенку показывают правила математического сложения, вычитания, умножения и деления.

- Мне скучно, - бормочет Тони.

Он уже сожалел, что не показал всех возможностей своего интеллекта. Было решено продемонстрировать свою эйдетическую память.

- Однако, сэр, это основы, - Джарвис настаивал.

- Я уже все запомнил.

Чтобы убедиться в этом и заодно развлечь ребенка, Джарвис начал проверять его знания.

Удивительно было увидеть законченные за несколько секунд примеры. Кажется, учебный план следует доработать.

Тони один год и месяц.

Знания ребенка по физике и математике были релевантны третьему классу.

За неделю он проходил программу целого учебного года. Изучение одного предмета занимало половину дня, все остальное время он проводил тренируя координацию своего тела.

Дворецкий пытался обучить его истории и другим гуманитарным наукам, но мальчик

отказывался даже слушать. Джарвис не настаивал, так как знал, что история написана победителями.

Говард же был горд за то, что его сын не интересуется такими субъективными объектами изучения.

Ночь.

Тони завершил настройку языка ассемблера – машинно-ориентированного языка программирования. Оставалось лишь разобраться с характеристиками процессора, и программа сможет сама отслеживать и настраивать процесс работы.

Так как память нанитов начинала заполняться, потребность в компьютере возросла.

В это время компьютеры по-прежнему представляли собой экран с текстом, годящийся только для узконаправленной работы.

Интернет так же не был в открытом доступе, не говоря уже о контенте рейтинга R*. Поэтому не было никаких весомых причин для Говарда ограждать Тони от девайса.

На следующее утро Тони демонстративно обратил внимание на рекламу компьютера. Несколько минут щенячьих глаз, и в его комнате располагается его собственный базовый сервер.

Несмотря на это, счастье длилось не долго. Данный девайс и в подметки не годился любому игровому компьютеру 2010 года.

На следующий день, после установления компьютера, Говард научил Тони программировать, хотя работу с примитивными приложениями сложно назвать программированием. К концу недели в глазах Говарда малыш предстал настоящим компетентным программистом.

Для Марии было в радость видеть, как ладят ее муж и сын.

В один день, когда Тони был предоставлен сам себе, родители заметили, как он открыл текстообработывающую программу и начал писать.

Мальчик прекрасно понимал, что, оставив его одного, кто-нибудь в любом случае будет наблюдать за каждым его действием.

Тони начал писать код к программе, и, вуаля, на свет появилась одна из самых популярных игр.

PONG

Это было за год до официального выпуска игры. Он хотел иметь источник дохода, который можно было бы открыть людям. В любом случае, для прикрытия отец мог бы купить компанию, чтобы продавать разработки Тони.

Говард POV

Говард был шокирован увиденным, однако в то же время его не покидало чувство вины. Он хотел, чтобы у Тони были друзья, однако он был еще слишком мал. Если бы он общался с детьми своего умственного развития, его бы просто засмеяли.

Также он не может позволить общаться с ребенком людям из своего окружения. Малыша могут использовать для получения информации.

Тони начал тестировать Pong.

Говард хотел похвалить сына, поэтому он решил показаться заинтересованным.

Поиграв против мальчика и бота, он понял, что у игры есть потенциал. Казалось, что в будущем Тони не будет нуждаться в финансировании своего отца.

На следующий день Говард отправился в Атари***, чтобы назначить встречу. Выбор пал на эту компанию просто потому, что она была первой в алфавитном списке. Он договорился с владельцем о покупке компании. Так как это был подарок, не было нужды в контроле со стороны прошлого владельца, вся работа предоставлялась управленцам, они, в свою очередь, не были против продажи. Все возможные риски затронут будущее, но к тому времени эти люди не будут уже здесь работать. Руль передается в руки будущего поколения.

Говард «организовал» группу, которая якобы и создала Pong. Он оформил патент на имя Тони и начал заниматься вложением в распространение игры. В итоге игра принадлежала Тони, а компания – Говарду. Вовлеченные люди не могли да и не хотели возражать, учитывая, что с них требовался лишь логотип.

На следующей неделе из-за заканчивающейся памяти, мальчику понадобились новые модернизированные аппаратные средства. К его удивлению, они уже были спрятаны в гараже.

Он так же был удивлен, когда на подписании контракта ему пришлось расписываться отпечатком своего большого пальца. Он был счастлив, ведь теперь не существовало ограничений для покупки необходимого оборудования. Ему просто надо попросить Джарвиса.

*MIT – Массачусетский технологический институт

** Рейтинг R – для лиц, достигших семнадцати лет (может быть назначен из-за частого употребления непристойной лексики, продолжительных сцен насилия, полового акта или употребления наркотиков).

***Атари – американская компания по производству и изданию компьютерных игр.

<http://tl.rulate.ru/book/30523/693151>