

## Ada Lovelace

Γεννήθηκε το 1815 στην Αγγλία και ήταν κόρη του Λόρδου Βάρωνα. Η μητέρα της ανέλαβε τη φροντίδα και μόρφωση της, καθώς ο πατέρας της πέθανε όταν η ίδια ήταν σε μικρή ηλικία.

Αν και συνιθιστά να γίνεται της εποχής της, η ίδια σπούδασε Μαθηματικά και -μέτα από μια γνωριμία με τον Charles Babbage - εντυπωσιάστηκε από την ίδια μιας μηχανής που θα μπορούσε να εκτελεί μαθηματικές πράξεις. Η ίδια ανέλυσε σε όραμα της τον τρόπο με τον οποίο η Αναλυτική Μηχανή του Babbage θα μπορούσε να υπολογίζει αριθμούς Μπερνούλι, και για το λόγο αυτό θεωρείται επίσημα η πρώτη προγραμματίστρι υπολογιστών.



SCAN ME

1815

1959

## Margaret Hamilton

Η Μάργκαρετ Χάμιλτον γεννήθηκε στις ΗΠΑ το 1936 και σπούδασε Μαθηματικά. Το 1959 εργάστηκε στο τμήμα Μετεωρολογίας του πανεπιστημίου MIT, προγραμματίζοντας υπολογιστές όπως ο PDP-1. Αργότερα εργάστηκε σε προγράμματα τα οποία μπορούσαν να υπολογίζουν τις κινήσεις κοσμικών συστημάτων, αλλά και κυβερνών αεροσκαφών.

Με την έναρξη του προγράμματος «Απόλλων», που θα άπτελε τον πρώτους ανθρώπους στη Σελήνη, η ίδια ηγήθηκε μιας ομάδας προγραμματιστών που θα δημιουργούσαν το λογισμικό του διαστημολόου, συμπεριλαμβανομένου του σχήματος προσέγγισης. Το λογισμικό του σχήματος για την προσέγγιση ήταν ειδικά σχεδιασμένο ώστε να μπορεί να ανταποκριθεί ακόμη και σε κρίσιμα λάθη του πληρώματος.



SCAN ME

Έτος προσέγγισης

1969

1980

## Susan Kare

Η Σούζαν Κάρ γεννήθηκε στις ΗΠΑ το 1954 και σπούδασε Τέχνη, ενώ εργάστηκε στην Apple κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του πρώτου Macintosh.

Ήταν υπεύθυνη για το σχεδιασμό των γραμματοσειρών καθώς και των εικονίδων της πρώτης έκδοσης του λειτουργικού συστήματος του Mac. Ακολούθησε αργότερα τον Στηβ Τζόμπς στη νέα του εταιρεία, την NEXT, όπου και είχε την ευθύνη για το σχεδιασμό του γραφικού περιβάλλοντος desktop. Αργότερα συνέταξε την παρτίδα της στη δημιουργία εικονίδων και εφαρμογών για το Microsoft Windows 3.0, Windows XP, OS/2. Η Κάρ θεωρείται ως μια από τις σημαντικότερες εκπαιδευτές της Pixel Art.



SCAN ME

Κυκλοφορία Macintosh

1984

1988

## Grace Hopper

Η Γράς Χόππερ γεννήθηκε το 1906 στις Ηνωμένες Πολιτείες. Σπούδασε Μαθηματικά και ήταν καθηγήτρια σε αμερικανικό πανεπιστήμιο για αρκετά χρόνια. Κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου κατατόπησε στο ναυτικό, όπου και υπηρέτησε για σειρά ετών.

Το 1944 εργάστηκε σε έναν από τους πρώτους υπολογιστές, τον Mark I του Πανεπιστημίου Χάρβαρντ. Για πρώτη φορά μίλησε για την ανάγκη δημιουργίας μιας γλώσσας προγραμματισμού που να μπορούσε να χρησιμοποιηθεί παρόμοια συνταξή με την αγγλική, και να λειτουργήσει σε διαφορετικά συστήματα. Η εργασία της οδήγησε στη δημιουργία της γλώσσας FLOW-MATIC, που θα αποτελούσε τη βάση για μια νέα, με μεγαλύτερες δυνατότητες γλώσσα προγραμματισμού. Το 1959 δημοκρίτησε η γλώσσα προγραμματισμού COBOL, η οποία βασίζεται στην προηγούμενη δουλειά της Χόππερ.



SCAN ME

Δημιουργία της COBOL



SCAN ME

## Roberta Williams

Η Ρομπέρτα Γουίλιαμς γεννήθηκε στις ΗΠΑ το 1953. Αν και η ίδια δεν είχε γνώσεις προγραμματισμού υπολογιστών, σε συνεργασία με το σύζυγό της Κεν, ίδρυσαν την εταιρεία Sierra On-Line με στόχο τη δημιουργία παιχνιδιών περιπέτειας.

Το πρώτο τους παιχνίδι, Mystery House, κυκλοφόρησε το 1980 για υπολογιστές Apple II. Η μεγάλη τους επιτυχία ήρθε με τη σειρά King's Quest, τα πρώτα παιχνίδια περιπέτειας που βασίζονταν σε κινούμενα γραφικά, όπου ο χρήστης μπορούσε να ελέγξει τον κόσμο γραφιστικά. Το 1984, με το King's Quest V, δημοκρίτησαν το πρώτο παιχνίδι περιπέτειας που λειτουργούσε αποκλειστικά με εικονίδια. Ακολούθησαν και άλλα παιχνίδια σε συνεργασία με άλλες εταιρείες και δημιουργούς, ενώ κυκλοφόρησαν και το παιχνίδι Phantasmagoria που βασίζονταν σε πραγματικούς ήσυχους και σκληνά για το γραφικά.

Η Γουίλιαμς θεωρείται μια από τις σημαντικότερες προσωπικότητες στο χώρο των παιχνιδιών περιπέτειας με γραφικά (graphic adventures).

Κυκλοφορία Mystery House



SCAN ME

## Anita Sinclair

Η Άνιτα Σινκλαίρ ήταν η ιδρύτρια της εταιρείας παραγωγής παιχνιδιών περιπέτειας Magnetic Scrolls (αργότερα Magnetic Windows). Για τη δημιουργία των παιχνιδιών τους, είχαν επηρεαστεί από το "Adventure!" καθώς και από τα παιχνίδια της Infocom. Δημιούργησαν μια σειρά από θαυμάσια περιπαιγμένους τίτλους που βασίζονταν στην αλληλεπίδραση του χρήστη με το παιχνίδι μέσω εντολών (κειμένου). Η πρώτη τους μεγάλη επιτυχία ήταν το παιχνίδι "The Pawn" που κυκλοφόρησε το 1985, αρχικά για το Sinclair QL και στη συνέχεια για άλλες πλατφόρμες.

Τα παιχνίδια της Magnetic Scrolls χαρακτηρίζονταν από εξαιρετικές γρήγορες, χροιά, καθώς και τη δυνατότητα του χρήστη να διατεί εντολές μέσω κειμένου με χρήση ακόμη και προτάσεων. Αν και τα παιχνίδια βασίζονταν στο κείμενο για τις περιγραφές, η Magnetic Scrolls ήταν γνωστή για τις εδαφικές εικόνες που εμφανίζονταν σε συγκεκριμένες τοποθεσίες.

Η Άνιτα Σινκλαίρ, αν και σκληρά δεν ασχολήθη με δημιουργία παιχνιδιών, θεωρείται μια από τις πιο σημαντικές φευσιογνώμες στο χώρο της δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών.



Κυκλοφορεί το "The Fish"