

В России разработают новый язык программирования с большей гибкостью использования

Студент из Пермского Политеха разрабатывает уникальный язык программирования Ritter, способный революционизировать работу с высокопроизводительными системами. Этот язык предназначен для использования в игровых движках, нейросетях, микроконтроллерах, роботах и даже беспилотниках. Ritter обещает решить ключевые проблемы традиционных языков программирования, такие как сложность работы с памятью и ограниченная производительность, делая код быстрее и стабильнее.

Ritter отличается тем, что использует только стек для управления памятью и не задействует кучу. Это означает, что память распределяется заранее, что делает программы более предсказуемыми и быстрыми. Такой подход снижает количество ошибок и обеспечивает высокую производительность, что особенно важно для систем, где требуется мгновенный отклик. Также язык способен автоматически оптимизировать структуры данных, чтобы ускорить обработку, что полезно при разработке графики и физики для игр.

Разработчик Ritter, Даниэль Дингес, утверждает, что язык будет прост в освоении даже для новичков, при этом обеспечивая высокую гибкость и производительность. В проект уже заложены планы по созданию стандартной библиотеки и инструментов, которые обойдутся в 7-15 миллионов рублей. Первый бета-релиз языка намечен на октябрь 2026 года, и команда уверена, что Ritter станет универсальным инструментом для самых разных устройств — от датчиков до серверов.