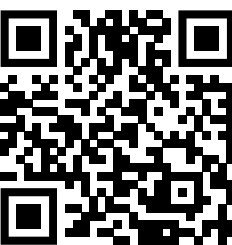


Зал 1	Зал 2	Зал 3	Зал 4
Алиасинг памяти в C++: прошлое, настоящее и будущее Владислав БеловСинтактор 10:30 – 11:30 Back to basics	Киберпанк C++77. Применение рефлексии на коленке с конкретными примерами и сценариями Артем БабаевРЕДКИТ ЛАБ 10:30 – 11:30 Практичный C++	Алгебра адресных пространств: представление памяти при анализе кода Денис ФокинLRI Иван Князьков 10:30 – 11:30 Tooling	
Скрестить ежа с ужом Владимир ЦышнатийPositive Technologies 12:00 – 13:00 Практичный C++	Защита игрового клиента на C++: контент, обфускация кода и базовые античит-подходы Илья ЛебедевBLACKHUB GAMES 12:00 – 13:00 GameDev	Linux вам не компилятор: ускоряем eBPF в полтора раза с помощью LLVM Илья Гладышев 12:00 – 13:00 SysProg	Воркшоп userver. Часть 1 11:45 – 13:15 Производительность
13:00 – 14:00Обед			
Игровой сетевой КОД, или Как приготовить UDP Владислав ГордиенкоЛеста Игры Филипп БелозёровЛеста Игры 14:00 – 15:00 GameDev	Back to basics: неочевидные факты о базовых возможностях языка Илья МещеринТ-Банк 14:00 – 15:00 Back to basics	Инъекция ошибок, или Чем полезны прививки для кода Михаил БеляевПрософт-Системы 14:00 – 15:00 Практичный C++	Воркшоп userver. Часть 2 14:00 – 15:30 Производительность
14:45 – 15:45Обед			
Стратегии слияния (compaction strategies) в LSM-деревьях Константин ОсиповАренадата 15:30 – 16:30 Hydra	Эффективный запуск compute-шейдеров в Adept Кирилл КолодяжныйYADRO 15:30 – 16:30 GPU	Clang-tidy: C++ с акцентом вашей команды Андрей БелобровSberDevices 15:30 – 16:30 Tooling	
Системные баги под нагрузкой, или Как мы пытались найти баг в ядре ОС Михаил ЖилинPostgres Professional 17:00 – 18:00 SysProg	Три с половиной варианта variant'a Павел ПотаповНовые Облачные Технологии 17:00 – 18:00 Back to basics	Создание настраиваемых возможностей среды разработки с помощью языкового сервера clangd Александр Платонов 17:00 – 18:00 Tooling	
Зал 1 Заккрытие конференции C++ Russia 2026 Марсель ГалимуллинТ-Банк Алексей КузнецовVK 18:00 – 18:15			
КАТЕГОРИИ Back to basics Практичный C++ Tooling GameDev SysProg Производительность Hydra GPU			

Нетворкинг

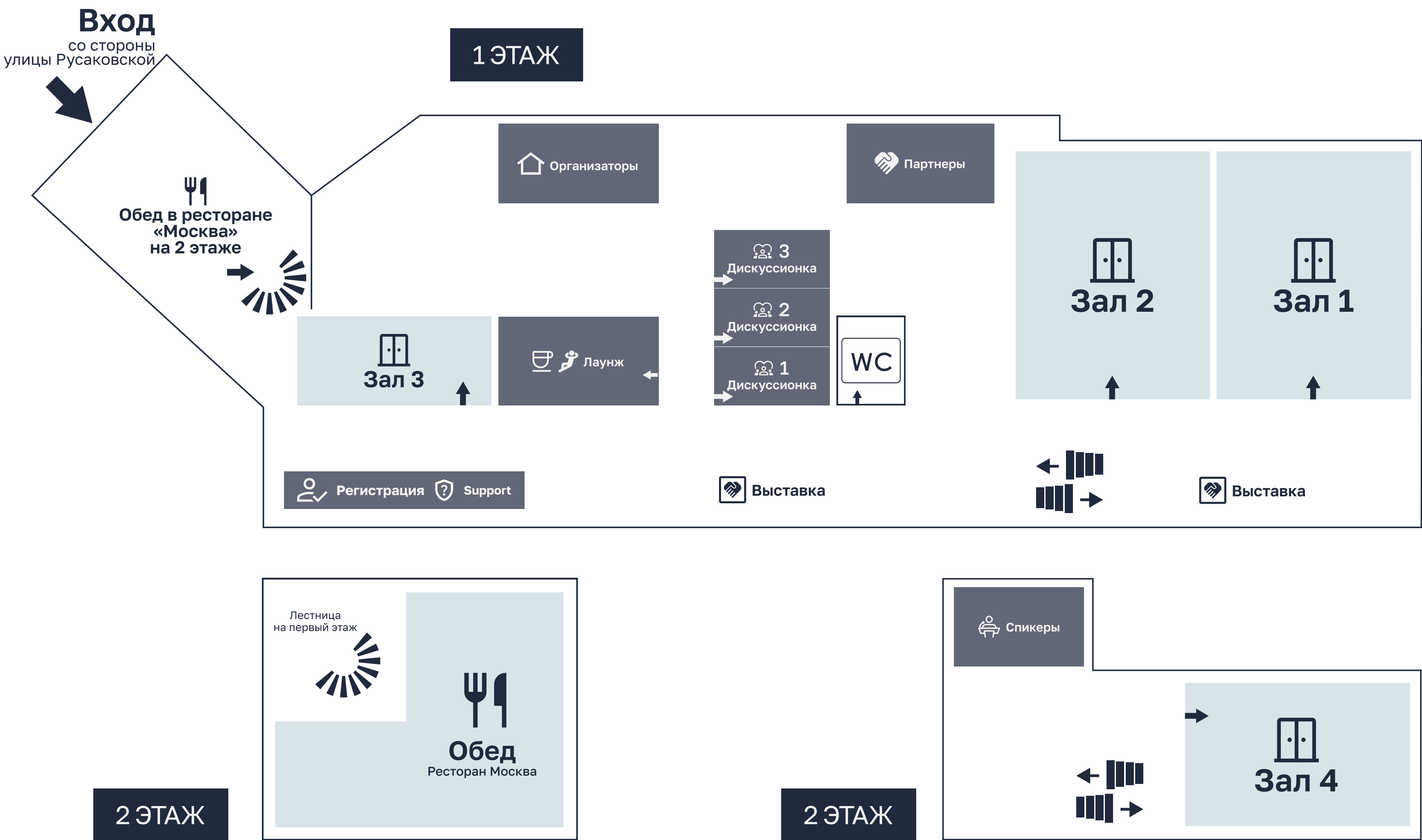
ТЕГИ ПО ИНТЕРЕСАМ

Чтобы было проще находить друг друга, пользуйтесь опознавательными знаками! На столе в фойе 1 этажа можно взять ленточку с интересной вам темой — это простой способ показать: «Я открыт к общению».



РАНДОМ-КОФЕ

В квесте по выставке можно не только изучить стенды партнеров и выиграть мерч, но и найти новые знакомства. Кликайте на кнопку «С кем пообщаться», выбирайте темы и обсуждайте их с другими участниками — мы подберем вам собеседника.



Обеды для участников

Время вашего обеда можно уточнить на карточке с обратной стороны вашего бейджа

Чтобы поменять время обеда, подойдите на регистрацию до 12:00

Обед

16 мая

17 мая

12:30 – 13:30

13:00 – 14:00

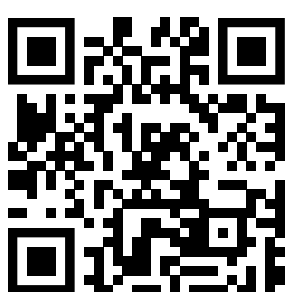
Обед

16 мая

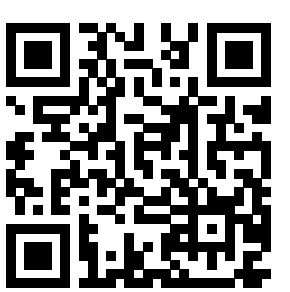
17 мая

14:15 – 15:15

14:45 – 15:45



Расписание активностей, чат с апдейтами, саппорт



Нужна помощь?
Напишите нам в Telegram
@JUGruSupport

