Revistă editată de
agenda
Publi Tim
TIMIS ONLINE
www.tion.ro

IT Com

Tendinţele şi noutăţile anului

martie - mai 2022

Din cuprins:

- **Războiul online**
- **Primul muzeu dedicat NFT-urilor**
- **Maşini electrice şi hibrid în 2022**
- **Amintirile unui calculatorist 3**

NASA: „Noi operăm pașnic în spațiu la ora actuală”

Stația Spațială Internațională, care funcționează în special datorită colaborării între SUA și Rusia, nu este afectată pentru moment de tensiunile extreme între cele două țări, provocate de invazia rusă în Ucraina, a asigurat NASA, citată de AFP, potrivit Agerpres.ro.

Dar în pofida acestei situații, agenția spațială americană lucrează la soluții care să permită menținerea pe orbită a ISS, fără ajutorul Rusiei, a comunicat NASA.

„Noi operăm pașnic în spațiu la ora actuală”, a declarat Kathy Lueders, administrator asociat al NASA, într-un moment în care Rusia este din ce în ce mai izolată pe scena internațională.

„Nu avem niciun indiciu la nivel operațional că omologii noștri nu sunt angajați să continue operațiunile în curs ale Stației Spațiale Internaționale”, a subliniat ea, întrebată într-o conferință de presă.

Echipele americană și rusă „își vorbesc în continuare”, „lucrează în continuare împreună” și „operează exact ca acum trei săptămâni”, a spus Kathy Lueders.

Ea a indicat totuși că NASA continuă să „evalueze situația”. Rusia este indispensabilă pentru buna funcționare a ISS, căci sistemul său de propulsie - care permite efectuarea unor corecții ale orbitei - se bazează pe nave rusești.

„Ne gândim cum am putea să adăugăm alte capacități”, a conchis Kathy Lueders, citând discuții în curs cu Northrop Grumman și SpaceX, ale căror vase se îndreaptă deja spre ISS.

„Am studiat dintr-o perspectivă a flexibilității operaționale”, a spus ea. Dar „în prezent, ar fi foarte dificil pentru noi să operăm singuri” și această eventualitate ar marca „o zi tristă”, a mai subliniat Lueders.

Săptămâna trecută, într-o serie de mesaje prin Twitter incendiare, directorul Agenției spațiale ruse, Dmitri Rogozin, acuzase Washingtonul că vrea „să distrugă” cooperarea privind ISS.

Fără Rusia, „cine va salva ISS de o cădere de pe orbită necontrolată și o prăbușire asupra SUA sau a Europei?”, întrebase el amenințător.

Patronul SpaceX, Elon Musk, răspunsese acestui mesaj publicând o imagine care arăta pur și simplu logo-ul companiei sale. **(Foto: business insider)**

Elon Musk a activat serviciul de internet prin satelit Starlink în Ucraina

Antreprenorul miliardar Elon Musk a răspuns la un apel al unui responsabil ucrainean, iar grupul său SpaceX a activat serviciul de internet prin satelit Starlink în Ucraina și că compania trimite echipamente în țară, notează AFP, potrivit Agerpres.ro.

„Serviciul Starlink este acum în funcțiune. Mai multe terminale sunt pe drum”, a declarat pe Twitter patronul Tesla și al companiei din domeniul spațial SpaceX.

Cu zece ore mai devreme, vicepremierul ucrainean Mihailo Fedorov îl interpelase pe omul de afaceri pe rețeaua socială, cerându-i să ofere Ucrainei stații Starlink. „În timp ce încercați să colonizați Marte, Rusia încearcă să ocupe Ucraina! Dacă rachetele voastre aterizează cu succes din spațiu, rachetele rusești atacă civilii ucraineni! Vă rugăm să furnizați Ucrainei stații Starlink”, a scris sâmbătă dimineață responsabilul ucrainean, ministru al portofoliul digitalizării.

De asemenea, el l-a îndemnat pe Elon Musk să îi încurajeze pe „rușii sănătoși la cap” să se opună guvernului lor.

SpaceX a lansat al doilea transport de aproximativ 50 de sateliți Starlink destinați să furnizeze o conexiune la internet clienților din întreaga lume. **(Foto: digi24)**

Războiul online

Meta Platforms a declarat că un grup de hacking a folosit Facebook pentru a viza un număr de personalităţi publice din Ucraina, inclusiv oficiali militari proeminenţi, politicieni şi un jurnalist, în timp ce compania de reţele de socializare şi-a anunţat acţiunile împotriva influenţei ascunse şi a operaţiunilor de hacking pe fondul invadării Ucrainei de către Rusia, transmite Reuters, potrivit News.ro.

Meta a anunțat că în ultimele 48 de ore a eliminat separat o rețea de aproximativ 40 de conturi, grupuri și pagini false de pe Facebook și Instagram care operau din Rusia și Ucraina, vizând oameni din Ucraina, pentru încălcarea regulilor sale împotriva comportamentului coordonat neautentic.

Un purtător de cuvânt al Twitter a declarat că a suspendat, de asemenea, peste o duzină de conturi și a blocat partajarea mai multor link-uri pentru încălcarea regulilor sale împotriva manipulării platformei și a spamului. Acesta a spus că ancheta în curs a indicat că respectivele conturi provin din Rusia și încearcă să perturbe conversația publică despre conflictul din Ucraina.

Un purtător de cuvânt al YouTube, parte a grupului Alphabet, a declarat că a închis mai multe canale YouTube, care aveau mai puțin de 90 de abonați în total, ca parte a investigației sale privind operațiunile de influență coordonate legate de Rusia.

Într-o postare pe blog de luni, Meta a atribuit eforturile de hacking unui grup cunoscut sub numele de Ghostwriters, despre care a spus că a obținut cu succes acces la conturile de rețele sociale ale țintelor.

Meta a spus că hackerii au încercat să posteze videoclipuri pe YouTube din conturile care înfățișează trupele ucrainene ca fiind slăbite, inclusiv un videoclip care pretindea că arată soldați ucraineni ieșind dintr-o pădure și arborând un steag alb de capitulare. Oficialii ucraineni de securitate cibernetică au declarat vineri că hackerii din Belarus vizează adresele de e-mail private ale personalului militar ucrainean „și ale persoanelor înrudite”, dând vina pe un grup cu numele de cod „UNC1151”. Firma de securitate cibernetică FireEye din SUA a conectat anterior grupul cu activitățile Ghostwriter.

Echipa de securitate a Meta a declarat că a luat măsuri pentru a securiza conturile vizate și a blocat domeniile de phishing folosite de hackeri. A refuzat să ofere numele oricăreia dintre ținte, dar a spus că a alertat utilizatorii acolo unde a fost posibil.

Meta a spus că o campanie de influență separată, care a folosit un număr de persoane fictive, a pretins că are sediul în Kiev și a condus un număr mic de site-uri mascate în posturi de știri independente. Aceste instituții au publicat afirmații despre Occidentul care trădează Ucraina și că Ucraina este un stat eșuat. Compania a declarat că a găsit legături între această rețea de influență și o operațiune pe care a eliminat-o în aprilie 2020, pe care a conectat-o cu persoane din Rusia, regiunea Donbass din Ucraina și două instituții media cu sediul în Crimeea: NewsFront și SouthFront, care sunt acum sancționate. de către guvernul.

Nici NewsFront, nici SouthFront nu au răspuns imediat solicitărilor de comentarii.

Într-un briefing de presă, Meta a refuzat să ofere o serie de impresii sau vizualizări pentru conținutul campaniei de influență, dar a spus că a înregistrat un „nivel foarte scăzut” de distribuiri, postări sau reacții.

Potrivit Meta, campania a avut mai puțin de 4.000 de conturi de Facebook care au urmărit una dintre mai multe dintre paginile sale și mai puțin de 500 de conturi care au urmărit unul sau mai multe dintre conturile sale de Instagram. Nu a spus de cât timp au fost active campaniile pe platformele sale.

Campania a folosit, de asemenea, Twitter, YouTube, Telegram și site-urile de socializare rusești Odnoklassniki și VK.

Telegram și VK, care deține și Odnoklassniki, nu au răspuns imediat solicitărilor de comentarii.

Ucraina a fost lovită de intruziuni digitale și de acțiuni de refuzare a serviciului atât în perioada premergătoare, cât și în timpul invaziei ruse. Mai multe companii mari de tehnologie au anunțat măsuri pentru a consolida securitatea și confidențialitatea utilizatorilor lor din țară, transmite News.ro.

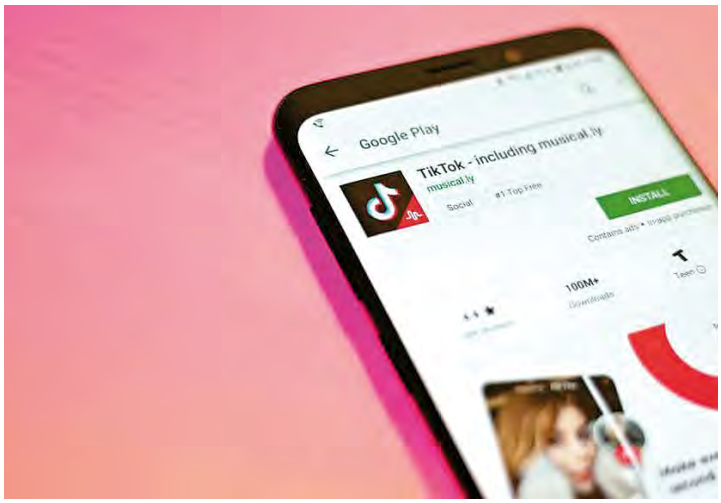
(Foto: euronews, skynews)

TikTok a anunţat creşterea duratei maxime a clipurilor

TikTok a anunțat creșterea duratei maxime a clipurilor pe care utilizatorii le pot posta. Aceste clipuri pot acum să dureze și până la 10 minute, transmite News.ro.

Inițial, un clip video pe TikTok nu depășea 15 secunde - așa s-a și remarcat rețeaua socială chineză și a înregistrat primele performanțe. De la 15 secunde, limita a fost crescută la un minut.

Apoi, o a doua creștere a limitei de timp a adus durata maximă a clipurilor la 3 minute. Acum, deja la a treia schimbare de acest fel, clipurile postate de utilizatori pot ajunge și la 10 minute.



Anunțul oficial care însoțește schimbare sună la fel ca cele scrise de Facebook și vorbește despre îmbunătățirea experienței utilizatorilor.

În realitate, clipuri mai lungi înseamnă mai multe posibilități de advertising.

Implementarea schimbării se va face treptat, pe parcursul următoarelor săptămâni.

Utilizatorii vor primi o notificare în cadrul aplicației atunci când vor putea posta clipuri de până la 10 minute.

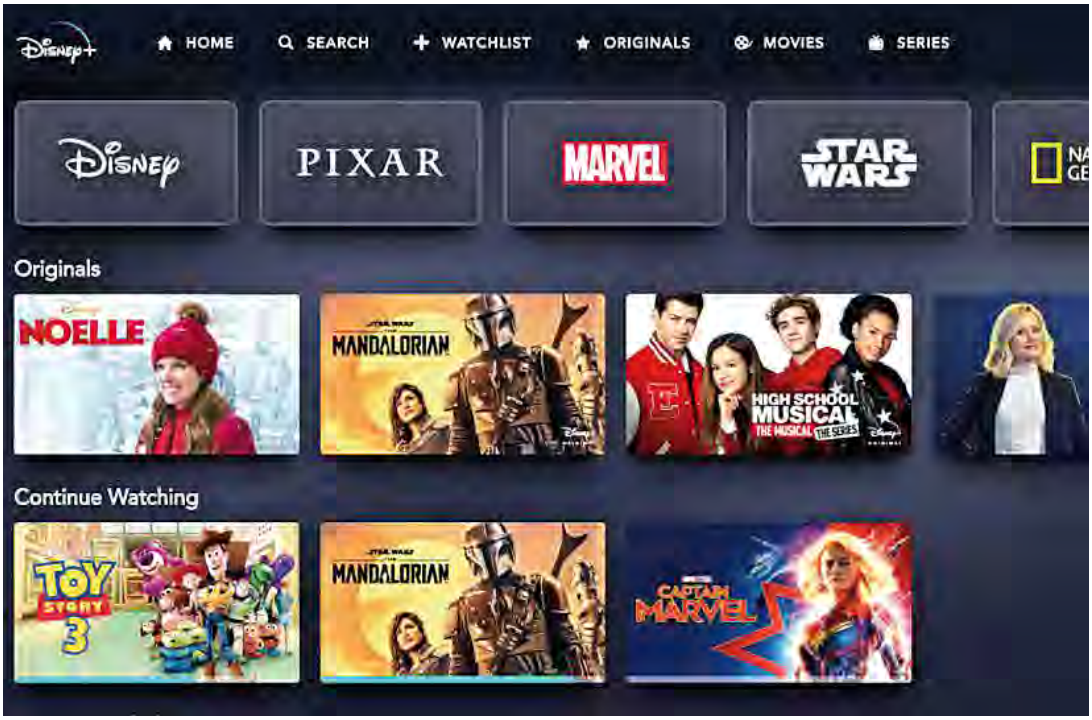
(Foto: news.ro)

Disney+, din vară şi la noi în ţară

Din vară, se va putea folosi şi în România platforma de streaming Disney+, de la The Walt Disney Company. A fost confirmată lansarea în 42 de ţări şi 11 teritorii. Veţi putea urmări seriale şi filme Disney, Pixar, Marvel, Star Wars, National Geographic, dar şi divertisment general de la Star. Va reprezenta o ameninţare pentru Netflix şi HBO Max?

Din cele 42 de țări fac parte: Albania, Algeria, Andorra, Bahrain, Bosnia și Herțegovina, Bulgaria, Croația, Cehia, Egipt, Estonia, Grecia, Ungaria, Irak, Israel, Iordania, Kosovo, Kuweit, Letonia, Liban, Libia, Liechtenstein, Lituania, Malta, Muntenegru, Maroc, Macedonia de Nord, Oman, Palestina, Polonia, Qatar, România, San Marino, Arabia Saudită, Serbia, Slovacia, Slovenia, Africa de Sud, Tunisia, Turcia, Emiratele Arabe Unite, Vatican, Yemen.

Prețurile abonamentului pentru fiecare țară nu au fost încă dezvăluite, dar nici data exactă de lansare. Așteptați-vă să fie dezvăluite mai multe detalii în cursul acestui an. Disney+ este platforma dedicată de streaming care cuprinde filme și producții de la Disney, Pixar, Marvel, Star Wars și National Geographic, alături de „Familia Simpson” și multe altele.



Serviciul de streaming de la The Walt Disney Company, face parte din segmentul Disney Media & Entertainment Distribution.

Oferă streaming fără reclame, alături de o colecție în continuă creștere de conținut original exclusiv, inclusiv filme de lung metraj, documentare, seriale de acțiune și de animație și scurt metraje.

Disney+ găzduiește, de asemenea, cele mai noi lansări de la The Walt Disney Studios.

Prin intermediul Star, oferă cele mai noi apariții de la 20th Century Studios, Disney Television Studios, FX, Searchlight Pictures și multe altele.

Atracțiile rămân însă filmele/serialele originale, precum The Mandalorian, The Only Murders in the Building, Clone Wars, Hawkeye și High School Musical: The Musical: The Series.

Este și singurul loc unde mai puteți vedea Star Wars: The Rise of Skywalker, Captain Marvel și toate lansările viitoare atât de la Lucasfilm, cât și de la Marvel și include și conținut 4K HDR.

(Foto: news.ro)

Armata informatică

Grupul de hackeri „Anonymous” revendică un atac cibernetic care a paralizat site-uri ale mai multor instituţii media ruseşti, inclsuiv ale unor agenţii de presă de stat, o prelungire a unor atacuri informatice care au vizat în utimele zile numeroase site-uri oficiale ruse, relatează AFP, care subliniază că orice hacker se poate revendica ”Anonymous”, transmite News.ro.

Timp de câteva minute, site-urile agențiilor ruse de presă de stat Tass și RIA Novosti, ziarelor Kommersant, Izvestia (pro-Kremlin) și revistei Forbes Russia au afișat un mesaj care soma „să se oprească” invaziei Ucrainei de către Rusia. „În câțiva an vom trăi ca în Coreea de Nord. De ce avem nevoie de asta? Ca să ajungă Putin în cărțile de istorie? Nu este războiul nostru, opriți-l”, se arăta în acest mesaj. „Acest mesaj va fi șters, iar unii dintre noi vom fi concediați, chiar încarcerați. Însă nu mai putem”, se arăta în acest text, în care este denunțată „indiferența” jurnaliștilor de la publicațiile vizate.

Aceste atacuri fac parte dintre cele comise joi de același grup contra site-urilor rețelei postului public de televiziune rus RT, fostul „Russia Today”.

Site-urile Kremlinului, Dumei de Stat (Camera inferioară a Parlamentului rus) și Ministerului rus al Apărării au fost scoase offline, un atac revendicat, de asemenea, de către Anonymous, pe Twitter. Aceste atacuri constau într-o „negare a serviciului” (DDoS), ceea ce face site-urile țintite inaccesibiole. Organizația NetBlocks, specializată în supravegherea Internetului în lume, a semnalat într-un raport un acces încetinit la site-urile principalilor operatori de telefonie rusă - Rostelecom, MTS, Beeline sau Megafon.

„Suntem pe cale să creăm o armată informatică”, a anunțat pe Twitter vicepremierul ucrainean Mihailo Fedorov, ministru însărcinat cu domeniul Digital, care a îndemnat ”talente digitale” să intre în această armată virtuală. **(Foto: digi24)**

Rețea de comunicații militare de ultimă generație formată din 126 de sateliți

Agenția de Dezvoltare Spațială (SDA), o divizie de achiziții a Departamentului Apărării, a anunțat contracte de aproape 1,8 miliarde de dolari cu trei companii, pentru construcția unei rețele de comunicații militare de ultimă generație formată din 126 de sateliți, transmite CNBC, potrivit News.ro. O pereche de giganți aerospațiali - Lockheed Martin și Northrop Grumman - și compania privată York Space vor construi fiecare câte 42 de sateliți pentru Transport Layer Tranche 1 a SDA. Lockheed Martin a câștigat 700 de milioane de dolari, Northrop Grumman a câștigat 692 de milioane de dolari, iar York a câștigat 382 de milioane de dolari. Rețeaua Transport Layer a SDA reprezintă oferta Pentagonului de a construi un sistem de internet prin satelit. Companii precum Starlink a SpaceX, OneWeb, Amazon și Telesat au investit fonduri în dezvoltarea rețelelor private de satelit de bandă largă pe orbita joasă a Pământului.

Dar Pentagonul își propune să-și creeze propria ”rețea mesh” cu Transport Layer, care este conceput ca ”un sistem de comunicații de transport de date rezistent, cu latență scăzută și volum mare”. Transport Layer este construită în ”tranșe”, armata dorind să utilizeze un design iterativ cu sateliți mici, cu costuri reduse, pentru a-și face rețeaua mai robustă și mai adaptabilă. SDA le-a atribuit Lockheed și York primele contracte pentru Stratul de transport în 2020, pentru Tranșa 0, fiecare construind cu 10 sateliți care sunt programați să fie lansați mai târziu în acest an.

Contractele pentru Tranșa 1 atribuite luni trebuie să fie livrare în 2024. **(Foto: pixabay)**

Netflix nu are de gând să difuzeze canalele de televiziune pe care Moscova le foloseşte pentru propagandă

REFUZ. Deşi obligată de noua legislaţie din Rusia, platforma americană de streaming spune că nu are de gând să difuzeze canalele de televiziune pe care Moscova le foloseşte pentru propagandă, transmite News.ro. Conform unei noi legi, platformele de video cu peste 100.000 de abonaţi sunt obligate să difuzeze în Rusia 20 de posturi de televiziune alese de autoritatea locală în telecomunicaţii, Roskomnadzor. Printre cele 20 de posturi se numără Channel One, cunoscut pentru propaganda pro Kremlin, precum şi Spa, un canal asociat cu Biserica Ortodoxă Rusă. Netflix nu suportă, deocamdată, live streaming în niciuna din ţările în care operează şi ar putea folosi acest argument în cazul în care platforma va fi ameninţată cu amenzi sau chiar cu închiderea în Rusia. **(Foto: brytfmonline)**

Casa Albă cere industriei americane a semiconductorilor să își diversifice lanțurile de aprovizionare

Casa Albă avertizează industria americană a semiconductorilor să își diversifice lanțurile de aprovizionare, în cazul în care Rusia va riposta la restricționarea exporturilor din SUA prin blocarea accesului la materiale cheie, au declarat persoane familiare cu acest subiect, transmite Reuters, potrivit News.ro.

Peste 90% din neonul de calitate necesar semiconductorilor din SUA provine din Ucraina, în timp ce 35% din paladiul necesar SUA provine din Rusia FOTO: NEWEGG

Riscul de retaliere din partea Rusiei a atras mai multă atenție în ultimele zile după ce Techcet, un grup de cercetare de piață, a publicat un raport la 1 februarie care evidențiază dependența multor producători de semiconductori de materialele rusești și ucrainene precum neonul, paladiul și altele.

Potrivit estimărilor Techcet, peste 90% din neonul de calitate necesar semiconductorilor din SUA provine din Ucraina, în timp ce 35% din paladiul necesar SUA provine din Rusia.

Peter Harrell, care face parte din Consiliul Național de Securitate al Casei Albe, și personalul său au luat legătura cu membri ai industriei de cipuri în ultimele zile, aflând despre expunerea lor la materialele rusești și ucrainene de fabricare a cipurilor și îndemnându-i să găsească surse alternative, au spus sursele. Casa Albă a refuzat să comenteze detaliile discuțiilor, dar un înalt oficial a reiterat că administrația este pregătită dacă Rusia va invada Ucraina.

„O parte din aceasta constă în colaborarea cu companiile pentru a se asigura că, dacă Rusia întreprinde acțiuni care interferează cu lanțurile de aprovizionare, companiile sunt pregătite pentru întreruperi. Înțelegem că sunt disponibile alte surse de produse cheie și sunt pregătite să lucreze cu companiile noastre pentru a le ajuta să identifice și să-și diversifice aprovizionarea”, a spus persoana. Joe Pasetti, vicepreședinte al politicii publice globale la grupul de furnizori de cipuri și produse electronice SEMI, a trimis un e-mail membrilor săi, săptămâna aceasta, pentru a evalua expunerea la consumabilele vitale pentru fabricarea cipurilor, potrivit unei copii obținute de Reuters.

Neonul, esențial pentru laserele folosite la fabricarea semiconductorilor, este un produs secundar al producției de oțel din Rusia, potrivit Techcet. Apoi este purificat în Ucraina.

Paladiul este folosit în senzori și memorie, printre alte aplicații.

Administrația Biden a amenințat că va restricționa strict exporturile Rusiei, dacă aceasta va invada Ucraina.

(Foto: pixabay)

HBO Max, în România

HBO Max, platforma de streaming premium a WarnerMedia, se va lansa în 15 ţări europene de Ziua Femeii - 8 martie. Platforma ajunge şi în România, conform anunţului oficial al companiei.

Cele 15 țări sunt: Bosnia și Herțegovina, Bulgaria, Croația, Cehia, Ungaria, Moldova, Muntenegru, Olanda, Macedonia de Nord, Polonia, Portugalia, România, Serbia, Slovacia și Slovenia. În prezent, HBO Max este disponibil în 46 de teritorii din America și Europa, dar se extinde la nivel global, treptat, urmând ca tot în acest an să ajungă și în alte șase țări europene, printre care Grecia și Turcia. „HBO Max este o nouă experiență de streaming care oferă tot ce e mai bun în entertainment, filme, seriale originale și titluri pentru copii de la Warner Bros., HBO, DC, Cartoon Network, Max Originals, precum și de la alte studiouri. Suntem încântați să confirmăm că, pe 8 martie, HBO Max va fi și în alte 15 țări din Europa și nu numai”, a declarat Christina Sulebakk, director general, HBO Max EMEA.

Acces la filme, după lansarea în cinema

HBO Max reunește seriale și filme noi și emblematice de la Warner Bros., HBO, DC, Cartoon Network și Max Originals într-un singur loc pentru prima dată. Vor fi disponibile pe platforma de streaming, fără niciun cost suplimentar, la doar 45 de zile după lansarea în cinematografe. Printre filmele de top Warner Bros. care vor fi disponibile se numără The Matrix Resurrections, Dune, King Richard, The Suicide Squad și Tom și Jerry.

„Dezvoltarea globală a HBO Max continuă treptat, pe măsură ce lansăm platforma în alte 15 țări europene, ducându-ne în 61 de teritorii din întreaga lume. Implementăm strategia noastră de a merge direct către consumatori din întreaga lume, ceea ce, împreună cu conținutul nostru iubit, ne va oferi amploarea necesară pentru a fi una dintre cele mai importante platforme de streaming la nivel mondial”, a declarat Johannes Larcher, șeful HBO Max International.

Unde va fi disponibil?

HBO Max va fi disponibil pe principalele dispozitive și platforme, inclusiv smart TV-uri (diverse modele Samsung, LG și Android TV), pe dispozitive de streaming (Apple TV 4K și Google Chromecast), console de jocuri (PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One și Xbox Series X|S), telefoane mobile și tablete (iPhone, iPad, iPod Touch și Android) și online la hbomax.com. Dar va fi disponibil și prin partenerii autorizați (furnizori de servicii CATV, DTH și IPTV). Clienții vor putea plăti prin VISA, Mastercard și PayPal, dar și prin intermediul aplicațiilor: Apple App Store, Google Play Store și Samsung

Preţ abonament/lună
Noul abonament lunar HBO Max va fi 4.99 euro/lună. Pentru a sărbători lansarea, abonații noi și cei existenți beneficiază de o ofertă: reducere de 33% la abonament, adică 3,30 €/lună. Trebuie doar să se înregistreze pe site între 8-31 martie.

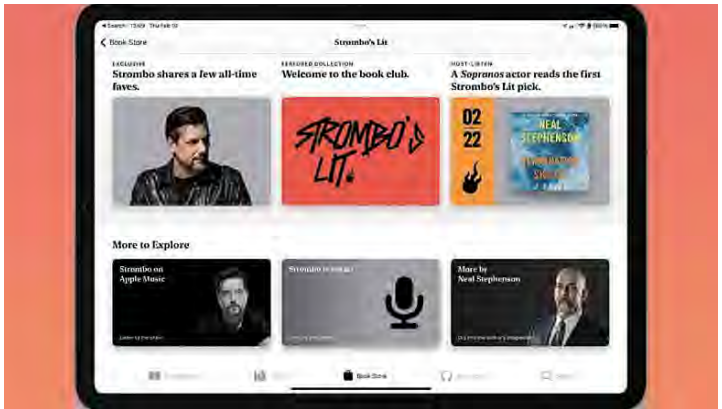
Club de carte de la Apple

Serviciul Apple Books a început să găzduiască un club de carte, disponibil, deocamdată, într-un număr limitat de țări, cu recomandări manuale, nu pe bază de algoritm. Producătorul iPhone-ului și-a lansat propriul club de carte, ce poate fi găsit în cadrul Apple Books. Acesta este gestionat de George „Strombo” Stroumboulopoulos, o personalitate media din Canada. Stroumboulopoulos face parte din echipa Apple Music încă din 2020, unde lucrează la postul Apple Music Hits. De altfel, noul club de carte se va numi „Strombo’s Lit”.

Clubul nu se va focusa pe cărți care au legătură cu muzica, așa cum ar fi fost de așteptat. În schimb, îi vizează pe toți cei care sunt interesați să citească cele mai interesante creații ale celor mai mari autori, cum scrie Apple în descrierea oficială.

„Strombo’s Lit” este disponibil pe toate platformele pe care rulează aplicația Apple Books, de la iPhone și iPad, la Apple Watch. Cel puțin deocamdată, primul club de cărți oferit de Apple este disponibil doar în Statele Unite, Canada, Australia și Marea Britanie. În octombrie 2021, Netflix a inaugurat un club care promovează cărți din care au fost produse filme și seriale, transmite News.ro.

(Foto: curs de guvernare)



Google Play introduce o secţiune dedicată promoţiilor

Google Play, magazinul de aplicaţii, jocuri, filme, muzică, cărţi şi filme pentru telefoanele cu sistem de operare Android, va introduce o secţiune specială pentru promoţii. Astfel, utilizatorii vor putea vedea mai uşor toate reducerile.

Secțiunea de „Oferte” îi va ajuta pe utilizatori să descopere reduceri la jocuri, aplicații, cărți, filme, muzică și nu numai. Ei vor avea acces și la promoții pentru călătorii, cumpărături sau săli și produse de fitness, au anunțat reprezentanții companiei pe Google Blog. În prezent, Google Play le arată utilizatorilor diferite promoții, însă odată cu introducerea secțiunii de „Oferte”, toate acestea și multe altele vor fi grupate într-un singur loc.

Secțiunea dedicată promoțiilor, mai spun cei de la Google, le va fi în curând disponibilă celor din Statele Unite ale Americii, India și Indonezia. Urmează apoi să se extindă treptat în toate țările.

David Winder, manager de produs, transmite că prin intermediul „Ofertelor”, utilizatorii vor fi încurajați să testeze produse și aplicații noi. Unele dintre acestea vor putea fi încercate gratuit timp de 30 de zile.

Secțiunea dedicată ofertelor va putea fi regăsită în bara de jos a aplicației Google Play. **(Foto: twitter)**

Directorul WhatsApp: „Ne-ar plăcea să lansăm o versiune a aplicaţiei pentru iPad”

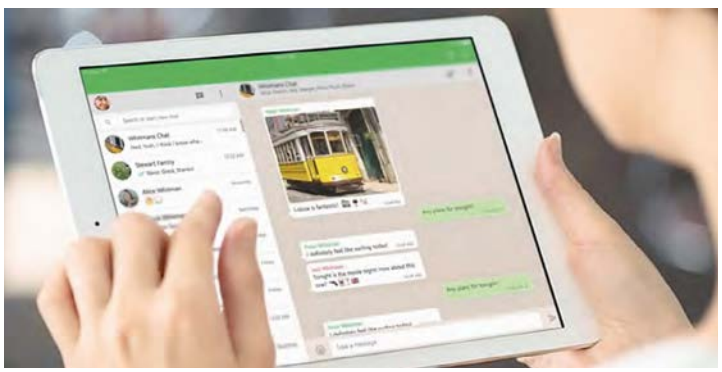
Utilizatorii iPad-urilor cer de multă vreme ca aplicația de mesagerie să fie disponibilă și pe aceste dispozitive. Will Cathcart, directorul executiv al WhatsApp, a explicat pentru The Verge că dorința lor s-ar putea îndeplini în viitorul apropiat.

Will Cathcart, directorul executiv al WhatsApp FOTO: JDD.COM

Will Cathcart, directorul executiv al WhatsApp, a discutat într-un interviu pentru The Verge despre posibilitatea ca aplicația WhatsApp să poată fi accesată de pe tabletele Apple.

Nu a mers într-atât de departe încât să vorbească despre o dată oficială de lansare, însă a explicat că WhatsApp are acum la dispoziție tehnologia necesară dezvoltării unei versiuni a aplicației care să funcționeze pe iPad-uri. „Am lucrat foarte mult la tehnologia necesară funcționării aplicației pe diverse dispozitive. Versiunea web și cea pentru desktop a aplicației au acum la bază această tehnologie. Dacă pornesc opțiunea conectării mai multor dispozitive simultan, chiar dacă îmi opresc telefonul sau pierd semnalul, pot primi în continuare mesaje WhatsApp pe aplicația pentru desktop. Acest lucru este esențial pentru o aplicație care să funcționeze pe o tabletă - să o poți folosi chiar dacă telefonul tău nu este pornit. Tehnologia de bază există”, a spus directorul WhatsApp pentru The Verge. Din cauza felului în care WhatsApp criptează mesajele nu era posibil până acum ca aplicația pentru desktop sau browser să funcționeze fără ca telefonul să nu fie conectat la internet. Odată pierdută conexiunea la internet a telefonului, utilizatorii nu mai puteau primi mesaje nici pe alte dispozitive. WhatsApp permite însă acum conectarea a până la patru dispozitive diferite pentru același utilizator, mesajele fiind în permanență sincronizate, chiar dacă telefonul este oprit sau deconectat de la internet.

Exact această tehnologie ar putea sta la baza dezvoltării unei versiuni a aplicației pentru iPad-uri.



Chinezii vor să studieze posibilitatea de a construi o bază umană pe Lună
FOTO: SPACENEWS.COM

Cercetătorii chinezi construiesc o „Lună artificială”

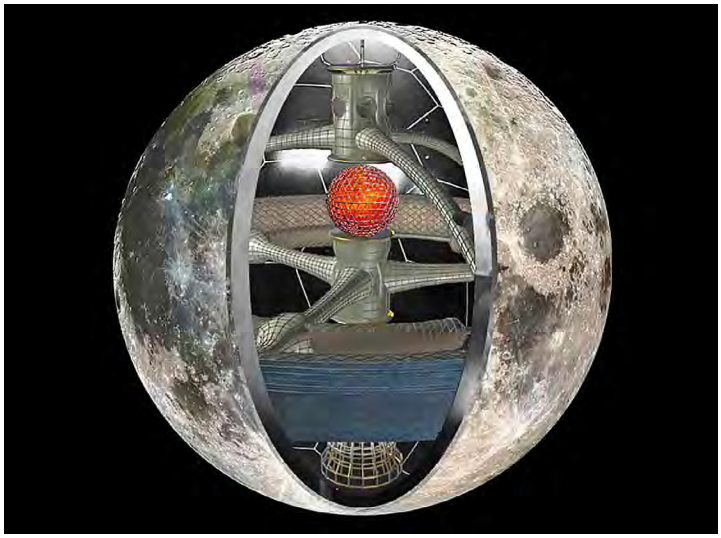
Cercetătorii chinezi construiesc o „Lună artificială” pentru un studiu de cercetare care constă în mai multe experimente. Vor să testeze condiţiile de gravitate, relatează publicaţia Live Science, citată de Agerpres.ro.

Experimentul gravitației este dat în acest an de către chinezi, care vin cu o idee de experiment. Cercetătorii urmează să realizeze experimentul în cursul acestui an, folosind câmpuri magnetice puternice în cadrul unei camere goale cu diametrul de 60 de centimetri pentru a „anula” gravitația.

Li Ruilin, inginer la Universitatea chineză pentru Minerit și Tehnologie a declarat pentru publicația South China Morning Post că această cameră va fi umplută cu pietre și praf pentru a imita condițiile de pe suprafața selenară, pentru a obține efectul de gravitație redusă. Experimentul este unic. Cercetătorii vor să testeze diferite tehnologii în condiții de gravitație redusă: rezistența unor instrumente și materiale ce vor fi folosite pe suprafața Lunii, precum și să estimeze posibilitatea de a construi o bază umană pe Lună.

„Unele experimente, așa cum sunt testele de impact, au nevoie de doar câteva secunde (în simulator). Însă altele pot necesita mai multe zile”, așa cum sunt testele de rezistență a materialelor, a declarat inginerul Li Ruilin.

Inspirația pentru construcția acestei camere care imită forțele de pe Lună vine de la Andre Geim, fizician la Universitatea din Manchester, Marea Britanie, care a câștigat premiul Ig Nobel în anul 2000 pentru un experiment în care a făcut o broască să leviteze într-un câmp magnetic. Acest experiment a fost posibil datorită efectului de levitație diamagnetică. Diamagnetismul este proprietatea unui obiect care se manifestă prin apariția unui câmp magnetic în opoziție cu un câmp magnetic aplicat din exterior. Mai exact, un câmp magnetic extern modifică viteza de rotație a electronilor în jurul nucleului atomic și astfel se schimba momentul magnetic al dipolului într-o direcție opusă celei a câmpului magne tic exterior. Dacă magnetul extern este suficient de puternic, forța magnetică de respingere dintre acesta și câmpul magnetic generat de atomi va crește suficient de mult încât să învingă gravitația și astfel respectivul obiect începe să leviteze.



Experimentele desfășurate în această incintă vor fi folosite în cadrul programului chinez de explorare selenară Chang’e (al cărui nume derivă de la zeița chineză a Lunii). În cadrul acestui program, Beijingul a trimis un rover autonom pe fața nevăzută a Lunii în 2019 (misiunea Chang’e 4) și a cules mostre de rocă selenară în 2020 (misiunea Chang’e 5). China a anunțat că va ridica o bază de cercetare la polul sudic al Lunii până în 2029, mai amintește Live Science.

Oamenii de știință intenționează să folosească instalația pentru a testa tehnologia în medii prelungite cu gravitate scăzută înainte de a fi trimisă pe Lună, unde gravitația este doar o șesime din puterea sa de pe Pământ. Acest lucru le va permite să rezolve eventualele probleme tehnice costisitoare, precum și să testeze dacă anumite structuri vor supraviețui pe suprafața Lunii și să evalueze viabilitatea unei așezări umane acolo.

(Foto: techeblog)

Primul muzeu dedicat NFT-urilor s-a deschis în Seattle

NFT-urile (non-fungible tokens) au un mare succes în ultima perioadă. Primul muzeu dedicat acestui gen de artă s-a deschis pe 27 ianuarie, în Seattle.

NFT-urile nu există fizic, dar se pare că acest lucru nu prea contează în vremurile în care trăim. Colecționarii sunt gata să plătească milioane de dolari. Ele pot fi găsite pe platforme blockchain. Chiar dacă conținutul lor poate fi copiat, se păstrează cel „original”. La fel ca la tablourile lui da Vinci, există o adresă diferită și un cod de contract diferit, astfel încât, puteți distinge simbolul original și copia.

La Seattle s-a deschis și primul muzeu, care gzduiește o expoziție, ceva mai modernă. „Culoare vie. Mișcare continuă. Fără limitările mediilor și materialelor, arta digitală împinge granițele spațiului fizic. Expozițiile Muzeului NFT din Seattle sunt concepute pentru a explora aceste granițe împreună, uitându-ne mai atent la simbolurile care inspiră oamenii din Seattle și din întreaga lume. Legăm fiecare instalație de metadate, povestea artistului și multe altele, astfel încât, cu fiecare nouă descoperire, călătoria ta este abia la început”, se arată pe site-ul oficial al muzeului (seattlenftmuseum.com).

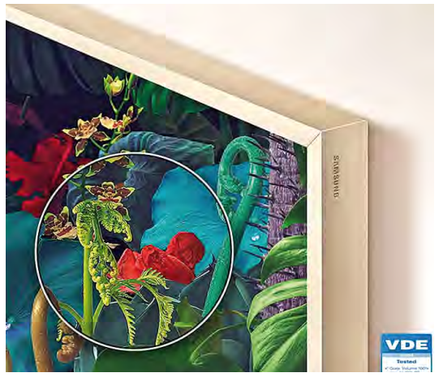
„Imaginația artiștilor și creatorilor NFT este palpitantă. Am vrut să creăm un spațiu care să servească comunitatea NFT, ajutând în același timp să punem Seattle pe hartă ca un hub pentru inovarea NFT și Blockchain. Nu suntem experți și suntem aici să învățăm. De aceea mizăm pe feedback-ul și sprijinul entuziaștilor NFT pentru a continua creșterea viziunii”, a transmis Jennifer Wong, co-fondatoarea Seattle NFT Museum.

În Muzeul NFT din Seattle puteți vedea mai mult de treizeci de ecrane digitale, de la 85” la 32”, fie portret, fie peisaj. Pe același site se mai arată că toată arta expusă este împrumutată direct de la artiști sau proprietari.

„Cu NFT-urile, putem partaja arta printr-un clic pe un buton. (...) Scopul nostru este să folosim muzeul ca platformă pentru a crește gradul de conștientizare a problemelor critice din societate, cum ar fi impactul NFT-urilor asupra climei”, sunt alte informații găsite pe site.

Taxa de vizitare este de 15 $, iar în următoarea perioadă sunt organizate diverse evenimente.

(Foto: https://explorehidden.com/ și seattlenftmuseum.com)



Consiliul European al Editorilor, plângere antitrust la adresa Google

Google a fost ţinta unei plângeri antitrust din partea Consiliului European al Editorilor (EPC) cu privire la afacerile sale cu publicitate digitală, ceea ce ar putea întări investigaţia comisarului pentru concurenţă al UE, Margrethe Vestager, în această problemă, transmite Reuters, potrivit News.ro.

Google, divizie a grupului Alphabet, a realizat în 2020 venituri de 147 de miliarde de dolari din reclame online, mai mult decât orice altă companie din lume, reclamele afișate în servicul de căutare, YouTube și Gmail reprezentând cea mai mare parte a vânzărilor și profiturilor sale totale.

Aproximativ 16% din veniturile sale au provenit din activitatea de display sau de rețea a companiei, în care alte companii media folosesc tehnologia Google pentru a vinde reclame pe site-ul și aplicațiile lor.

Comisia Europeană a deschis o investigație în iunie, pentru a stabili dacă Google favorizează propriile servicii de tehnologie de publicitate online în detrimentul rivalilor, agenților de publicitate și editorilor online.

Asociația comercială a publisherilor, ai căror membri includ Axel Springer, News UK, Conde Nast, Bonnier News și Editorial Prensa Iberica, și-a prezentat nemulțumirea Comisiei Europene, susținând că Google deține un control adtech asupra publisherilor de presă.

”Este timpul ca Executivul UE să impună Google măsuri care să-i schimbe de fapt, nu doar să-i conteste comportamentul”, a declarat Christian Van Thillo, președintele EPC, într-un comunicat.

”Google a obținut controlul de la un capăt la altul al lanțului valoric al tehnologiei publicitare, lăudându-se cu cote de piață de până la 90-100% în segmente ale lanțului tehnologic publicitar”, a spus el.

Vestager, care a amendat Google cu peste 8 miliarde de euro (9,2 miliarde de dolari) în ultimii ani pentru practici anticoncurențiale în trei cazuri, a lansat anul trecut ancheta asupra afacerii cu publicitate digitală a Google.

Google a spus că publisherii beneficiază de serviciile sale adtech.

”Când publisherii aleg să folosească serviciile noastre de publicitate, ei păstrează majoritatea veniturilor și în fiecare an plătim miliarde de dolari direct partenerilor de publicare din rețeaua noastră publicitară”, a spus un purtător de cuvânt al Google, potirvit News.ro.

(Foto: ps news)

„Mari Evadări cu Morgan Freeman”

Morgan Freeman păşeşte în spatele gratiilor şi aduce la viaţă cele mai incredibile evadări din închisoare din istorie într-o nouă serie în opt episoade, „Mari Evadări cu Morgan Freeman”, în exclusivitate la History Channel, transmite News.ro.

Laureatul premiului Oscar, Morgan Freeman, dezvăluie pas cu pas cum au fost posibile evadări celebre. Pe Morgan îl recomandă experienţa din filmul „Shawshank Redemption” / „Închisoarea îngerilor” (1994), în care narează cu vocea sa inconfundabilă evadarea din închisoare.

„Mari Evadări cu Morgan Freeman” explorează în detaliu opt evadări notorii din probabil cele mai dure închisori din istorie, printre care o evadare din Alcatraz ce sfidează moartea, o evadare spectaculoasă din închisoarea Dannemora, dar şi povestea unor personaje celebre ca narcotraficantul El Chapo sau a celor şase prizonieri care şi-au săpat calea spre libertate din închisoarea de maximă securitate din Pittsburg.

Printre povestirile aduse în prim plan de serialul documentar se mai numără evadarea din al Doilea Război Mondial din Stalag Luft III, unul din cele mai bine păzite lagăre de prizonieri din Germania, poveste ce stă la baza celebrului film „Marea evadare” din 1963.

Morgan Freeman va vorbi pe larg şi despre cea mai mare evadare din Marea Britanie, realizată de membri ai Armatei Republicane Irlandeze (IRA) care au reuşit să scape din închisoarea din Belfast cunoscută ca „Labirintul” sau povestea maestrului în evadări James Earl Ray, condamnat pentru asasinarea lui Martin Luther King Jr.

În fiecare episod, Freeman explorează determinarea condamnaţilor care au reuşit inimaginabilul, urmărind evadările notorii de la plan la execuţie, cu mărturii directe de la rude ale deţinuţilor, membri ai poliţiei sau colegi de celulă.

„Întrebarea care mă fascinează este «Cum reuşesc ei să evadeze»? Trebuie să aflu cum au făcut-o. Cred că ţine de natura umană. Ne încuiaţi, vom încerca să evadăm”, a declarat Morgan Freeman despre serial.

Noul serial documentar „Mari Evadări cu Morgan Freeman” va avea premiera în România luni, 7 martie, de la ora 21.00, pe History Channel.

(Foto: rotten tomatoes)

TikTok, actualizări ale Regulilor Comunității

TikTok a anunţat actualizări ale Regulilor Comunităţii pentru a sprijini în continuare integritatea platformei, acestea urmând a fi implementate în următoarele câteva săptămâni, conform unui comunicat al platformei, transmite Agerpres.ro.

ACTUALIZĂRI. „Transparența este un element cheie pentru TikTok, iar aceste actualizări urmăresc să clarifice sau să extindă tipurile de comportament și conținut care vor fi eliminate de pe platformă sau care vor face conținutul ineligibil pentru recomandare în feedul For You. TikTok consideră că oamenii ar trebui să se poată exprima creativ și să se distreze într-un mediu sigur și primitor. Politicile TikTok sunt concepute pentru a promova o experiență care acordă prioritate siguranței, incluziunii și autenticității", se menționează în comunicat.

În acest context, unele dintre principalele actualizări pe care TikTok le-a anunțat includ: consolidarea politicii privind acțiunile periculoase și provocările; abordarea tulburărilor de alimentație; clarificarea tipurilor de ideologii bazate pe ură interzise pe platformă; extinderea politicii de protecție a securității, integrității, disponibilității și fiabilității platformei

Astfel, în ceea ce privește consolidarea politicii privind acțiunile periculoase și provocările, TikTok continuă să adopte abordarea mai exigentă pe care a anunțat-o anterior, pentru a ajuta la prevenirea răspândirii pe platformă a unui astfel de conținut - incluzând farse de sinucidere. Acest lucru era inclus anterior în politicile de suicid și auto-vătămare, dar acum va fi evidențiat într-o categorie separată, cu mai multe detalii, astfel încât comunității să îi fie și mai ușor să se familiarizeze cu aceste reguli. Referitor la abordarea tulburărilor de alimentație, deși TikTok elimină deja conținutul care promovează tulburările de alimentație, platforma de entertainment va începe să elimine și conținutul care urmărește promovarea alimentației dezordonate. TikTok face această schimbare în urma consultării cu experți în tulburări de alimentație, cercetători și medici.

Actualizările privind clarificarea tipurilor de ideologii bazate pe ură interzise pe platformă includ deadnaming-ul (folosirea numelui și sexului unei persoane transgender care le aparținea înainte de schimbarea identității sexuale), misgendering-ul (folosirea altor pronume decât pronumele de gen declarate de individ) sau misoginia, precum și conținutul care susține sau promovează programele de terapie de conversie. Deși aceste elemente au fost de mult timp interzise pe platformă, TikTok a înțeles de la creatori și organizațiile societății civile că este important ca aceste aspecte să fie explicit detaliate în Regulile Comunității.

(Foto: pagina de media)

Scad tarifele de roaming între România şi Republica Moldova

Guvernului României şi al Republicii Moldova au semnat, la mijlocul lunii februarie, acordul privind reducerea tarifelor de furnizare a serviciilor de roaming internaţional şi a celor de apeluri internaţionale între cele două state, anunţă Autoritatea Naţională pentru Administrare şi Reglementare în Comunicaţii (ANCOM), potrivit News.ro.

„Acordul a fost încheiat pe o perioadă iniţială de 5 ani. Agenţia Naţională pentru Reglementare în Comunicaţii Electronice şi Tehnologia Informaţiei a Republicii Moldova (ANRCETI) şi Autoritatea Naţională pentru Administrare şi Reglementare în Comunicaţii (ANCOM) au acordat asistenţă tehnică la negocierea şi redactarea acestui acord în beneficiul utilizatorilor de comunicaţii electronice din celor două state", arată ANCOM.

Acordul urmăreşte să creeze cadrul de colaborare între partea română şi partea moldoveană în scopul reducerii sustenabile a tarifelor de furnizare, pe piaţa cu amănuntul, a serviciilor de roaming internaţional: voce, SMS şi date, respectiv a celor de apeluri internaţionale între cele două state.

Acordul intră în vigoare imediat după schimbul de note privind finalizarea procedurilor naţionale necesare, iar ANRCETI şi ANCOM vor sprijini punerea în aplicare a prevederilor acestuia.

„Utilizatorii din ambele state au mare nevoie să poată comunica între ei, peste frontieră, fără grija facturilor mari. Implementarea acestui acord ne va permite să luăm măsurile necesare pentru ca cetăţenii să simtă efectele directe ale acestuia", a declarat Andrei Muntean, vice-director ANRCETI.

Fiecare parte se va asigura, în conformitate cu legislaţia naţională, că operatorii de reţele din propria jurisdicţie negociază cu bună-credinţă cu orice solicitant condiţiile tehnice şi comerciale de furnizare a următoarelor servicii: de interconectare în vederea terminării în propria reţea a apelurilor şi SMS-urilor provenite de la numere din statul celeilalte părţi, precum şi, dacă este cazul; de tranzit internaţional de apeluri şi SMS-uri provenite de la numere din statul celeilalte părţi către reţele din propriul stat.

Părţile vor încuraja reducerea sustenabilă a tarifelor de furnizare, pe piaţa cu amănuntul, a serviciilor de roaming internaţional, respectiv a celor de apeluri internaţionale între cele două state în termen de cel mult 3 luni de la data intrării în vigoare a acordului.

(Foto: rawpixel)

Maşini electrice şi hibrid în 2022

BMW i7

Pe piața limuzinelor, BMW vine cu echivalentul electric al Seriei 7. Viitorul BMW i7 preia elemente tehnice de la SUV-ul iX, a cărui autonomie poate ajunge până la 630 km. Preț estimativ de start: circa 80.000 de euro. Conform BMW Blog, i7 va veni în mod similar în trei variante: BMW i7 eDrive45, BMW i7 xDrive50 și BMW i7 M60.

BMW i7 eDrive45/BMW i740i ar putea avea un singur motor în spate, în timp ce BMW i7 xDrive50/BMW i750i și BMW i7 M60 ar putea avea tracțiune integrală cu două motoare.

(Foto: carwow)

Ioniq 6

Al doilea model al sub-brandului electric de la Hyundai, după SUV-ul compact Ioniq 5, va fi un coupe cu 4 uși. Preț de plecare: 45.000 de euro. Noul Hyundai Ioniq 6 va fi puternic inspirat de conceptul Hyundai Prophecy din 2020. Va avea cel mai probabil două motoare electrice. Hyundai Ioniq 6 va avea o autonomie de aproximativ 300 de mile. Se așteaptă să folosească un pachet de baterii similar cu Ioniq 5, deși capacitatea sa ar putea fi mărită de la 72,6 kWh la aproape de 100 kWh.

(Foto: inside evs)

Ford Mustang

Pentru acest model, motorizarea va fi electrică. Rămâne de văzut cum - hibrid simplu, plug-in sau 100% electric. Motorul Ford Mustang 2022 de bază, împreună cu transmisia cu zece trepte, oferă o valoare estimată de EPA de 21/32 mpg. Cu transmisia manuală, ratingul ajunge la aproximativ 19/26 mpg. GT500 oferă cel mai rapid timp de 0-60 mph de 3,3 secunde, cu o viteză maximă de 180 mph.

Citroën C5 Aircross facelift

Va fi o mașină cu motorizare hibrid plug-in. Între 580 și 720 de litri sunt disponibili în modelele pe benzină și diesel, în timp ce variantele PHEV primesc de la 460 la 600 de litri. Va fi adoptat noul calandru al mărcii, împreună cu noile semnături luminoase, în forma literei Y, care se întâlnesc și la Logan 2021 sau la Urus.

C5 Aircross a cincea cea mai populară mașină de la Citroen anul trecut, vânzând 4000 de mașini. **(Foto: autocritica.ro)**

Audi Q6 e-tron

Al doilea SUV 100% electric de la Audi va avea un tip de motorizare conceptuală în colaborare cu Porsche. Echivalentul acestui model în gama Porsche este noul Macan electric. Prețul de plecare pentru acesta va fi de circa 80.000 de euro. Noul Audi Q6 e-tron se va baza pe o versiune actualizată a platformei Audi e-tron GT. De asemenea, este de așteptat să aibă un pachet de baterii de 100 kWh. Posibil ca variantele să fie cu un singur și dublu motor, până la 476 CP și 800 nm de cuplu. Q6 e-tron ar putea avea un sistem electric de 800 de volți care se va putea încărca de la plat la 80% în doar 25 de minute.

(Foto: topgear autoguide)

Ferrari Purosangue

Primul SUV Ferrari va deveni realitate în 2022. Va fi replica celor de la Maranello pentru Lamborghini Urus sau Rolls Royce Cullinan. Prețul de plecare estimat: circa 250.000 de euro. Ferrari avea un motor hibrid V-12 de 950 CP și este de așteptat să fie o mașină puternică. **(Foto: autoevolution)**

Lexus RX

După primul plug-in de la modelele de lux Toyota, firma se pregătește de primul model full electric, la care va prelua soluția tehnică de la Toyota bZ4X. Va fi un SUV cu alură de coupe, botezat RZ și anticipat de conceptul LF-Z Electrified. Printre particularitățile acestui model se va număra volanul „tăiat”, asemănător unei manșe.

Lexus RX L 2022 începe de la 60.500 USD în versiunea RX 350 și 77.500 USD în versiunea RX 450h.

Asta înseamnă doar 3.000 USD în plus pentru modelul 350, dar cu 17.300 USD în plus pentru versiunea hibridă.

(Foto: car and driver)

Mazda CX-60

Mazda pregătește două noi SUV-uri de dimensiuni mari, CX-60 și CX-80. CX-60 își va face apariția în prima pare a lui 2022. Va fi primul hibrid plug-in Mazda din Europa, cu un motor în 4 cilindri pe benzină și unul electric. Producătorul are în plan, de asemenea, soluții mild-hybrid cu motoare cu 6 cilindri în linie, diesel sau benzină.

Prețurile pot începe de la 35.000 de euro.

(Foto: traced news)

Alfa Romeo Tonale

Anunțată inițial pentru 2021, SUV-ul fabricat de italieni va apărea în această vară. Designul îi seamănă celui prezentat în 2019, iar partea tehnică provine de la Jeep Compass. Prețul de pornire va fi de la 35.000 de euro. Acesta va fi un model hibrid, bazat pe un motor pe benzină de 1,3 litri. Sistemul PHEV va oferi două versiuni de putere: 190 și 240 CP. Din ofertă vor mai face parte și motorizări termice pe benzină și diesel. În același timp, este posibil ca Alfa Romeo Tonale să primească ulterior lansării și o versiune 100% electrică. Ca gabarit, Tonale va măsura 4.528 mm, fiind mai lung decât Compass. De asemenea, va avea 1.835 mm în lățime fără oglinzile laterale și 1.604 mm în înălțime. Ampatamentul va avea 2.636 mm. **(Foto: alfa romeo)**

Maserati Grecale
Amânat cu un an, al doilea SUV de la Maserati va rivaliza cu BMW X3 și Audi Q5. Pentru început, va folosi motorizarea de 300 CP mild-hybrid de la Ghibli. Preț de start: circa 75.000 de euro.
(Foto: auto express)

Peugeot SUV coupe
Mașina va fi un mic între limuzină și SUV, cu un aspect dinamic, în stil Kia Xceed. Prețul de plecare este estimat la circa 30.000 de euro. Deocamdată, nu se cunosc detalii tehnice despre mașină. Primele speculații arată că noul 408 Coupe ar putea să fie echipat cu propulsorul pe benzină PureTech, de 1.2 litri și un sistem mild hybrid de 48 de Volți. Va mai exista și un propulsor plug-in hibrid, care va dezvolta între 180 și 250 de cai putere. O versiune mai puternică, numită Hybrid4, va fi, de asemenea, disponibilă și va dezvolta 300 de cai putere. Aceasta va fi singura disponibilă cu tracțiune integrală, așa cum se întâmplă și în cazul lui 3008. **(Foto: allinfo)**

Mercedes GLC
A doua generație GLC va prelua numeroase elemente de la noua Clasă C, precum și o parte din motorizări, inclusiv un hibrid plug-in cu autonomie de până la 100 km în modul electric.
Mercedes ar trebui să ofere noua generație Mercedes GLC (nume de cod: Mercedes X254) exclusiv cu motoare de 2,0 litri pe benzină și diesel. Configurațiile de bază și de nivel mediu ar putea prezenta tehnologie mild-hybrid cu un ISG care furnizează până la 20 CP folosind energia stocată într-un pachet de baterii suplimentar. **(Foto: car fuel)**

Tesla model compact
Tesla are în plan un model hatchback, mai mic decât Model 3, dedicat pieței europene. Aceasta ar putea fi concurent direct pentru noile compacte electrice europene, gen Renault Megane și Volkswagen ID.3. Preț de plecare: de la 35.000 de euro.
(Foto: carprice)

Renault Austral
Aceasta este cea mai așteptată noutate a francezilor, din 2022, în segmentul SUV-urilor compacte, cu motorizare hibridă. Preț de plecare: circa 30.000 de euro. Renault AUSTRAL va beneficia de o gamă alcătuită exclusiv din motoare hibride pe benzină, în cea mai mare parte formată din opțiuni de motorizare complet noi: un motor E-TECH Hybrid de nouă generație, un motor 1.3 TCe mild-hybrid 12V și noul 1.2 TCe mild-hybrid de 48V.
Această gamă de motoare va oferi performanțe record: emisii reduse, de la 105 g CO2/km (pentru motorul E-TECH în ciclul WLTP, în așteptarea omologării), și putere maximă de până la 200 CP.
(Foto: automarket)

Suzuki Swift 5
Unul dintre cele mai de succes modele Suzuki vine cu retușuri la varianta din 2022, propunând preț de plecare de la 16.000 de euro. Motorul de bază ar fi un motor de 1,2 litri aspirat natural, cu o arhitectură de 48 de volți, care va înlocui sistemul actual de 12 volți. **(Foto: carscoops)**

Volvo XC90
Actuala generație XC90 integrează motorul electric. Preț de plecare: 75.000 de euro. XC90 poate fi avut în trei versiuni, toate având ca temă turbo patru de 2,0 litri Volvo. Cu excepția grupului său de propulsie hibrid plug-in, XC90 obține cote similare de economie de combustibil ca și concurenții săi cu șase cilindri. Versiunea doar turbo este evaluată la 21 mpg în oraș și 30 pe autostradă, dar versiunea turbo și supraalimentată vede aceste cifre scăzând la 19 mpg și 27 pe autostradă. **(Foto: carprice)**

Volkswagen ID.7
Gama electricelor de la Volkswagen aduce ID.Buzz, versiunea modernă a legendarului Combi, și ID.7, o familială echivalentă a binecunoscutului Passat. Preț de plecare: circa 45.000 de euro. Va putea oferi o putere cuprinsă între 270 și 400 CP. Bateria va avea o capacitate de 100 kWh și va asigura o autonomie maximă de 700 km. Viitorul Volkswagen ID.7 pentru Europa va fi produs la uzina din Emden (Germania). **(Foto: automobile magazine)**

Porsche Macan electric
A doua generaţie Macan va fi electrică, dezvoltată împreună cu Audi (Q6 e-tron). Va avea alură de SUV coupe şi o serie de elemente stilistice împrumutate de la Taycan. Preţ de start: circa 80.000 de euro. Debutând în 2022, Macan-ul complet electric va avea probabil un nume nou pentru a se distanţa de modelul cu motor cu combustie, care este de aşteptat să iasă din producţie încă din 2024. **(Foto: electric car)**

Sateliţi lansaţi de SpaceX loviţi de o furtună geomagnetică

O furtună geomagnetică provocată de o puternică explozie de radiaţii pe suprafaţa Soarelui a dezafectat cel puţin 40 dintre cei 49 de sateliţii recent lansaţi de SpaceX ca parte din reţeaua sa de conexiune la internet Starlink, a precizat compania americană, informează Reuters, transmite Agerpres.ro.

Potrivit anunțului publicat marți pe pagina de internet a companiei, sateliții au fost loviți de fluxul de radiație solară vinerea trecută, pe 4 februarie, la o zi după ce au fost plasați pe o orbită preliminară, cu o „desfășurare joasă", situată la circa 210 kilometri deasupra Terrei. Plasarea pe orbită a sateliților, transportați cu o rachetă Falcon 9 produsă de SpaceX și lansată de la Centrul spațial Kennedy din Cape Canaveral, Florida, a coincis aproximativ cu o alertă de furtună geomagnetică.

Potrivit SpaceX, viteza și severitatea furtunii solare au determinat încălzirea atmosferei terestre, crescând astfel densitatea atmosferică la altitudinea orbitei joase pe care se aflau sateliții și provocând o forță de frecare intensă sau rezistență, ceea ce a provocat distrugerea a cel puțin 40 dintre sateliți.

Operatorii Starlink au încercat să dirijeze sateliții pe o configurație orbitală de siguranță („safe-mode"), care să le permită să se deplaseze la marginea atmosferei pentru a minimiza frecarea, însă încercările au eșuat în cazul celor mai mulți

dintre sateliți, forțându-i să se îndrepte spre niveluri joase ale atmosferei, unde s-au dezintegrat, în condiții de siguranță, la reintrarea în atmosfera terestră, potrivit SpaceX.

„Este ceva fără precedent, din câte știu eu", a declarat într-un e-mail trimis agenției Reuters Jonathan McDowell, astrofizician în cadrul Universității Harvard, adăugând că este pentru prima dată când află despre defectări ale unor sateliți provocate de o creștere a densității atmosferice în urma unei furtuni solare și nu de un nivel mai ridicat de radiație electromagnetică. SpaceX, compania din domeniul spațial creată de antreprenorul miliardar Elon Musk, a lansat sute de sateliți de dimensiuni mici pe orbita terestră începând cu 2019 ca parte din proiectul Starlink, care oferă acces la servicii de internet cu bandă largă. Compania americană a anunțat că intenționează să lanseze în perioada următoare circa 30.000 de sateliți suplimentari, pe lângă cei 12.000 planificați anterior și deja aprobați de Comisia Federală pentru Comunicații (FCC) din Statele Unite. **(Foto: popular mechanics)**

Racheta care va fi lansată de pe Marte

Divizia spațială a companiei Lockheed Martin a câștigat contractul atribuit de NASA pentru a construi racheta care va aduce pe Terra primele eșantioane prelevate de pe planeta Marte, în jurul anilor 2030, a anunțat agenția spațială americană, citată de AFP, potrivit Agerpres.ro. Acea rachetă, „mică și ușoară", potrivit termenilor folosiți de specialiștii de la NASA, va fi primul vehicul spațial fabricat de oameni ce va fi lansat de pe o altă planetă.

Roverul american Perseverance, ajuns pe Marte în urmă cu un an, colectează în această perioadă eșantioane de rocă din zone considerate deosebit de interesante de către oamenii de știință. Obiectivul misiunii sale este acela de a găsi urme ale unor forme de viață străvechi pe „Planeta Roșie".

Însă acele eșantioane vor trebui să fie analizate în laboratoare terestre, mai sofisticate decât orice instrumente de analiză care ar putea fi trimise pe Marte.

Astfel, mostrele marțiene vor fi recuperate și trimise spre Terra cu ajutorul unui sistem tehnologic complex, din care racheta atribuită Lockheed Martin Space constituie un element central. Contractul pentru fabricarea „Mars Ascent Vehicle Integrated System" are o valoare potențială de 194 de milioane de dolari, a anunțat NASA într-un comunicat.

„Piesele acestui puzzle încep să se așeze pentru a ne aduce pe Pământ primele eșantioane colectate vreodată de pe o altă planetă", a declarat Thomas Zurbuchen, coordonatorul misiunilor științifice din cadrul NASA, citat în același comunicat.

O misiune va fi lansată cel mai devreme în 2026 pentru a trimite pe Marte acea mini-rachetă, cu un alt rover ce va avea misiunea de a recupera eșantioanele lăsate pe scoarța marțiană de Perseverance.

Odată ce eșantioanele vor fi plasate în interiorul rachetei, aceasta va decola pe verticală pentru a ajunge pe o orbită în jurul planetei Marte. Cutia în care se vor afla eșantioanele va fi captată apoi de un alt vehicul spațial, trimis în prealabil pe orbita marțiană. Acel vehicul spațial, ultima verigă a unui sistem spațial complex, va efectua călătoria finală spre Terra.

Același vehicul, precum și roverul creat pentru recuperarea eșantioanelor, vor fi dezvoltate sub coordonarea Agenției Spațiale Europene (ESA).

(Foto: space.com)

Căştile wireless - o schimbare ultra chic

Huawei a venit la sfârşitul anului trecut cu nişte căşti wireless foarte elegante şi cu efect pentru publicul feminin. Au formă de ruj, iar căştile sunt de un roşu intens. Un design inedit, compact, care încape în cam orice poşetă. Nu sunt tocmai ieftine, dar sunt unice pe piaţă şi vă puteţi bucura de funcţii premium. Carcasa este realizată din metal, oferind o senzaţie de calitate, dar şi de rezistenţă în timp.

Ce promite Huawei FreeBuds Lipstick, conform datelor extrase de pe site-ul oficial:

- driver de 14.3 mm, certificare IPX4 pentru căști;
- bluetooth 5.2 + USB type-C;
- funcție de anulare activă a zgomotului - Când îți înregistrezi vocea, vrei să sune cât mai frumos posibil. Modul Voce reduce volumul acelor sunete ambientale care distrag atenția.
- dimensiuni ale căștilor de 41.4 x 16.8 x 18.5 mm și 4.1 gr;
- dimensiuni pentru carcasa de încărcare: 70 x 27.4 x 27.4 mm, 84.5 gr. fără căștile conectate în locașul lor;
- baterie de 410 mAh în carcasă și 30 mAh / cască;
- autonomie de până la 4 ore cu ANC dezactivat și 2.5 ore cu ANC activat;
- până la 24 ore de autonomie cu ANC dezactivat și până la 20 ore cu ANC-ul activat cu carcasa de încărcare;
- se încarcă în 1 oră de la 0 - 100%, iar carcasa de încărcare are nevoie la fel de 1 oră (fără a avea căștile inserate).

Conectivitate

Înainte de toate, asigurați-vă că ați pornit Bluetooth-ul. Dacă aveți telefoane Huawei, vă veți conecta instant.

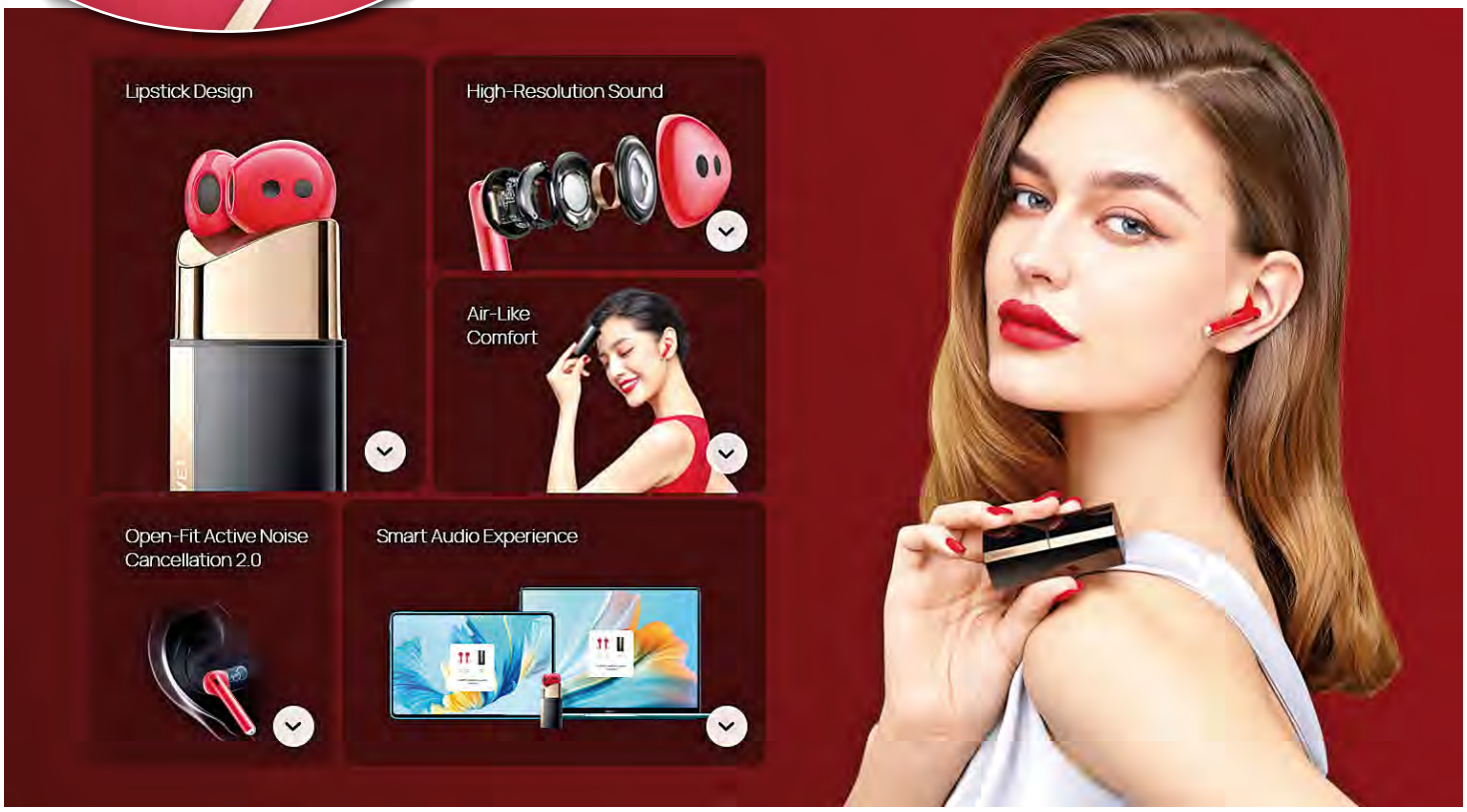
„Moda adevărată combină gustul cu îndrăzneala. Bucuraţi-vă de combinaţia clasică de negru şi auriu din carcasă şi deschideţi-le pentru a dezvălui căştile roşii pline de farmec, care vă taie răsuflarea atât vizual, cât şi audio", mai aflăm de pe huawei.com.

Dacă deținеți însă un alt telefon, apăsați tasta funcțională din partea de jos a căștilor Free Buds timp de 2 secunde, pentru a intra în modul de asociere. Căutați numele dispozitivului cu telefonul. Pentru o experiență și mai bună, se recomandă descărcarea aplicației Huawei Al Life, disponibilă prin Google Play și App Store. Beneficiați de mai multe funcții.

Prețul lor poate ajunge la cam 1.100 de lei, echivalentul a 220 de euro în România. Cu toate acestea, cele care apreciază impresia foarte plauzibilă de ruj, ar lua în considerare cu siguranță să plătească această sumă. Ambalajul și chiar tot conceptul este foarte atrăgător.

Greutatea carcasei, materialele premium și combinația elegantă de culori nu lasă nicio îndoială că acesta este un gadget de lux. Ce părere ai de rujul FreeBuds? L-ai testa?

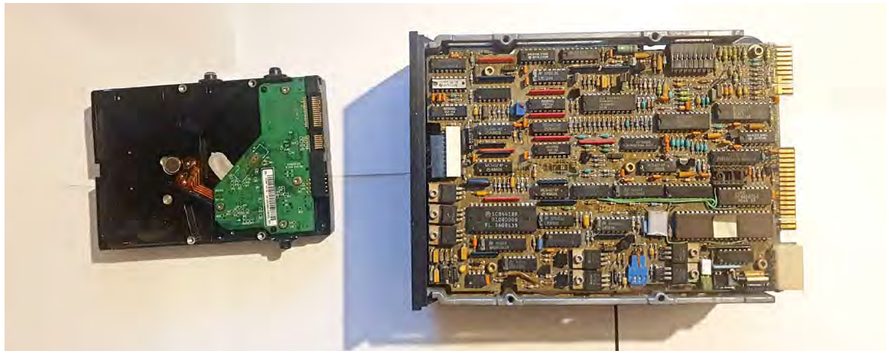
Foto: consumer.huawei.com



Amintirile unui calculatorist 3 (10)

Cu hard disk-ul după jocuri: Doom, Duke Nukem, Heroes, Warcraft, Stunts...

Continuăm incursiunea în amintirile unui calculatorist cu un amalgam de jocuri pe dischete, „cărate” cu hard disk-ul dintr-o parte în alta şi... trecerea de pe consola Atari sau Sega pe jocul pe... „ordinator”... Sunt nişte paşi pe care unii dintre noi i-am făcut, iar alţii am avut prieteni care au avut aceste gadgeturi ale anilor trecuţi. Unii acum aud de ele... de la cei... „experimentaţi”...



Cu „hardul” pe la prieteni, după jocuri

Poate mai ştiţi dischetele acelea mici pe care veneau jocuri „mari”, arhivate pentru a încăpea pe acest suport, sau care erau transportate direct cu hard disk-ul. „Hardurile” mobile nu prea existau, dar pentru un joc bun se transformau hard disk-uri de 540 de Mb Western Digital sau Quantum în „instrumente mobile”. Era simplu: „decapotai” unitatea centrală, scoteai cablul serial care făcea legătura „hardului” cu placa de bază, scoteai alimentarea, două şuruburi pe stânga, două pe dreapta, care mai alunecau printr-un slot PCI câteodată şi erau şi cam mici pentru a le găsi imediat, şi erai gata de plecare. Înfăşurai hard disk-ul într-un tricou, apoi într-o bluză mai groasă, îl băgai într-o plasă de rafie (a la Mişu - sic!) şi peaci ţi-e drumul spre sursa ta de jocuri, care putea fi un prieten (de cele mai multe ori) sau vreun „precupeţ de megabytes” care îţi umplea hardul cu bani de două beri şi-un suc Tec.

Ajungeai de obicei la prietenul care avea ceva jocuri noi luate de prin „Complex” şi începea conectarea. Nu era ca azi cu un bluetooth şi o atingere de ecran. Trebuia să desfaci unitatea centrală a calculatorului prietenului, dacă nu era deja „decapotată” - de obicei era, şi să conectezi cele două hard disk-uri. Al lui, care avea sistemul de operare şi setările acelui calculator, era master, iar al tău slave sau primary slave, depinde care pin era acoperit şi câte încercări se făceau pentru ca cele două „harduri” „să se vadă”. Trebuia să intri şi în BIOS, prin apăsări repetate ale tastei DEL, atunci când calculatorul începea să pornească (să „booteze”), unde noul hard era detectat, dar sistemul nu-l mai găsea pe al prietenului „dătător” de jocuri sau invers. Urma o întreagă sarabandă de schimbări pe „pinuri”, de apăsări de taste DEL, de intrat în BIOS până când, într-un final, cele două „harduri” se vedeau şi puteau comunica între ele pentru a-şi transfera fişiere preţioase.

O dată instalate, cu cablul serial luat de la unitatea de dischetă sau de la vreun CD-Rom, dacă exista, şi cu alimentarea abia băgată şi presată în sus sau în jos (pentru că de la atâtea trasee mufele slăbeau şi nu mai făceau contact) începea transferul. Hardul „vizitator” era pus pe cărţi, lângă unitatea centrală, sau deasupra unităţii, ori în poziţie verticală, pentru că ori nu mai era loc prin calculator - unitatea centrală, ori era prea multă bătaie de cap să-l bagi în lăcaşul lui, trebuia să treci printr-o barieră de fire încâlcite, pe care nu doreai să o „spargi”... Aşa că „hardul” lua loc pe un volum din „Peripeţiile bravului soldat Svejk” sau pe „Viaţa pe Mississippi” a lui Mark Twain şi începea... transferul. Ştiai că „hardul” e funcţional atunci când auzeai „dulcele sunet” al pornirii lui. Fiecare hard disk avea sunetul lui, iar proprietarul îl ştia de la o poştă...

Doom, Duke Nukem...

Dacă Wolfenstein 3D era mai mult pe dischete, de la **Doom** încoace a început transferul jocurilor cu „hardul”. Doom era primul joc de acţiune 3d în care eroii arătau mai bine, erau mai bine conturaţi, iar pătrăţelele (pixelii) care-ţi săreau în ochi la Wolfenstein 3d nu erau atât de evidente, se pierdeau în ziduri sau pe la „încheietura” vreunui monstru de capăt de nivel. Jocul era unul cursiv, iar povestea destul de simplă - parcurgeai un traseu plin de piedici, împuşcai ce prindeai în cale, luai „viaţă” ca să-ţi obloşeşti rănile, iar la final de nivel îi puneai capac unui monstru, după ce descărcai toate armele pe care le aveai la dispoziţie în el, în pixelii lui... Pe parcurs te mai băgai în pereţi, te mai blocai printre pixelii cei mari, dar era o experienţă fantastică pentru mulţi. Doom s-a jucat mult, deşi sângele zbura dintr-o parte în alta, şi nu era colorat în verde, iar monştri erau la tot pasul.

A urmat **Duke Nukem**... Duke... a fost hitul nopţilor de iarnă, vară, toamnă şi primăvară. Se juca mult, jocul a devenit mai colorat, alergai prin cinematografe, prin tot felul de spaţii pe care le explorai, până când mai intrai într-un zid de pixeli şi dădeai un... restart la calculator. A fost jocul unei generaţii şi aproximativ toţi care aveau pe acasă vreun calculator cu DOS sau Windows îl jucau. Duke Nukem a ajuns la noi după ce prin 1996 a fost lansat de 3d Realms (au existat şi versiuni anterioare, dar nu atât de populare), iar jocul „încingea” calculatoarele şi monitoarele - unele cu placă VGA şi cu 256 de culori şi un AdLib - placă de sunet unde auzeai muzica cum „cântă” la începutul jocului. Cine avea sound blaster auzea unele onomatopee ale lui Duke atunci când omoara vreun monstru. Dar nu tututor le placeau jocurile tip „first person shooter”. Unii erau pe... strategie...

Heroes

Heroes a venit prin aceeaşi perioadă ca şi Duken Nukem, cu mai multe „episoade” (cel mai cunoscut şi jucat a fost Heroes of Might and Magic III) şi cu mulţi oameni care abia aşteptau să-l joace. Opţiunea multiplayer în online era un vis pe atunci, aşa că se juca „hot seat”. Pe acest „scaun fierbinte” stătea cel care venea la rând la... mutare. Se întâmpla cam aşa: se strângeau cinci-şase prieteni la cel care avea calculatorul şi jocul acasă şi se pornea Heroes. Joc de strategie, cu castele şi „cuceriri”, plus resurse pentru regat. Era un joc de strategie pe ture, unde fiecare avea mutarea sa, făcea ce trebuie făcut în regat, îşi poziţiona eroii şi apăsa pe clepsidra care făcea să treacă timpul şi un alt jucător să ia loc pe scaun şi să facă treabă prin regatul său. Se ajungea la confruntări şi la dezbateri pe tema resurselor a „goldului” şi se vorbea despre diferite skilluri pe care le are fiecare erou în parte. În funcţie de numărul de persoane, un joc putea dura şi 5-6 ore până se decidea un câştigător, deci întâlnirile din faţa calculatorului se prelungeau târziu în noapte şi te vedeai ieşind pe geamul casei prietenului pe la 3 a.m. pentru că în camera alăturată dormea bunicul şi nu aveai cum să-l „sari”... Erau nopţi întregi care se derulau în faţa calculatorului din pricina jocurilor, iar Heores era unul dintre ele, se întindea pe o perioadă lungă de timp, năştea dezbateri, nu neapărat aprinse, era ca un fel de şah animat care a avut o priză fantastică la public. Se juca mult, chiar dacă au apărut între timp...

Red Alert şi Warcraft

Tot strategie, dar cu tancuri și baze militare. **Red Alert** era continuatorul jocului Command & Conquer, dar, deși erau partizani C&C, care greu se lăsau cuceriți de noul joc, tot Red Alert era mai apreciat, chiar și în șoaptă, era un nume mai sonor și mai „șlefuit”. De altfel, Red Alert are ca „supratitlu” Command & Conquer, iar Westwood este editorul amândurora. Cu Red Alert a început adevăratul joc de strategie - erau două tabere care se luptau pentru cucerirea teritoriului. Pentru a ajunge să cucerești o tabără aveai însă nevoie de o bază bine pusă la punct, de o centrală care să producă energie, de o fabrică de tancuri, de un loc unde se recurtează soldați, tot felul de forțe și vehicule, pe care le „creșteai” înainte de a pleca la luptă, dacă nu cumva erai atacat de inamic înainte de a-ți crea armata. Practic, plecai de la zero, aveai o mașină (o bază cu dotări minime) pe care o puneai pe un teren ales de tine și de acolo te dezvoltai. Minai... resurse, nu monede electronice, făceai tot felul de lucruri în pustietate pentru a ajunge să dezvolți o armată stabilă, care să poată ține piept inamicului. Lupta finală se încheia cu cucerirea bazei inamice, iar tu îți treceai în cont încă o victorie.

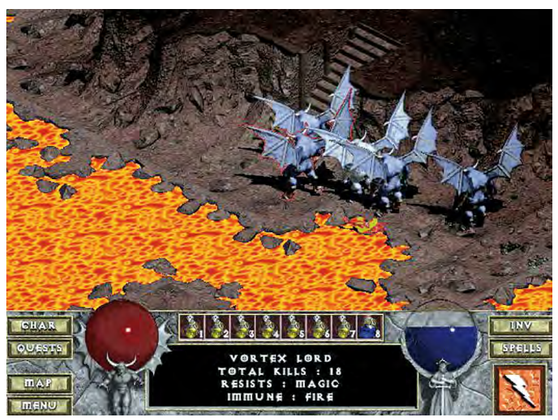
Warcraft a fost, de asemenea, un hit al jocurilor Real Time Strategy - RTS. Orcii se luptau cu oamenii. O vorbă era cunoscută atunci printre gameri: „Orcs are selling peace, but men are not buying it” (Orcii vând pace, dar oamenii nu cumpără). Primul Warcraft a ieșit pe piață prin 1994 și prezenta confruntarea dintre orci și oameni. Orcii erau creaturi mai degrabă simpatice decât „de detestat” și mulți alegeau tabăra lor în detrimentul celei a oamenilor. La fel ca la Red Alert, construiai baza, adunai resurse, creai armata și atacai, încercând să fii tu cel care este numit câștigător. Sunetele orcilor, aprobările oamenilor când dădeai click cu mouseul pe un anunț punct făceau deliciul jucătorilor.

Warcraft s-a dezvoltat mai departe spre Warcraft 3 și scenariul DotA, bazat pe o hartă din Starcraft, dar asta deja e o altă poveste, cu alți eroi și alte teritorii... De la RTS trecem la RPG - Role Playing Game...

Diablo

Diablo a fost lansat prin 1997 de Blizzard, un nume care a devenit din ce în ce mai greu pe piața jocurilor – Warcraft şi Starcraft fiind doar două dintre hiturile lor, alături de Diablo. Cu eroul din Diablo te plimbai printr-un „dungeon”, rezolvând tot felul de mistere şi înfruntând bestii ascunse sub pământ. Se juca în single player şi săreai de multe ori de pe scaun atunci când aveai lumina stinsă în cameră, era noapte, şi dădeai de vreun mister nepătruns pe care încercai să-l dezlegi.

De altfel, RPG-ul nu era altceva decât un joc de aventură combinat cu Questul – jocul în acre descifrai mistere, căutai diferite lucruri prin „imagine”, găseai chei care deschideau anumite uşi ori alte lucruri care te duceau spre ţinta dorită. În Diablo învăţai tot felul de vrăji şi interacţionai cu personajele, care îţi spuneau unele secrete care îţi prindeau bine mai încolo...



Leisure Suit Larry...

Un joc cu accente erotice în care Larry, un personaj deloc atrăgător, dar tare simpatic, trebuia să rezolve tot felul de mistere (questuri) pentru a ajunge să fie alături de femei care-i făceau cu ochiul (în visele lui).

Ajungeai cu Larry ptin hoteluri, yachturi şi tot felul de locuri, unde amorul era principala ţintă.

Creatorul jocului, Al Lowe, l-a trimis pe Larry în diferite „lumi” pentru a seduce femeile viselor în acest joc pentru adulți, unde erotismul era mai mult un „avertisment” decât o... realitate...

Stunts, Destruction Derby

Stunts este, de asemenea, un joc care a „omorât” o droaie de taste direcționale. Cu sunetul lui de PC Speaker, de ziceai că îți crapă difuzorul, și cu grafica lui vectorială era destul de apreciat și piratat de gamerii care voiau performanță la mașinile lor care făceau tumbe prin aer sau mergeau în linie dreaptă spre Finish.

Destruction Derby era un alt „racing game”, dar poate „racing” e prea mult spus și poate profund incorect. Era mai degrabă un joc tip „arcade”, o luptă până la final, până reușeai să-ți distrugi mașina ta sau a altora, tamponând-o de celelalte până la dezintegrare. Erai ca un toreador în... ring, încercând să îngenunchezi alte mașini. Și cine ieșea din bătălie cu motorul încă funcționând, chiar dacă aripa mașinii atârna pe jos, era învingător. După Destruction Derby a apărut și Carmageddon și alte jocuri, care, în timpurile noastre, nu s-ar potrivi cu actualele viziuni și care ar fi criticate nespus pentru „scorul” de pe ecran, unde era contabilizat câți oameni ai zdrobit de asfalt și numărul de mașini „totally wasted”.

Au fost jocuri şi jocuri, Nu mai vorbim de FIFA ori alte jocuri bine „înfipte” în hard-disk-ul oricărui gamer, fie că ele se referă la sporturi ori alte domenii ale gamingului care s-au dezvoltat în anii ce au urmat.

Cam asta era atmosfera anilor 1995-96-97 prin lumea jocurilor din Timişoara, cam asta se juca, despre aceste jocuri vorbeau unii tineri. Bineînțeles, unii jucau Dune II, Super Mario, sau „jocuri cu bătăi” gen Street Fighter sau Mortal Kombat. Acestea, deşi erau jucate de mulți, erau considerate, oarecum, jocuri de nişă. Adică între un Red Alert şi un Heroes băgai şi un Mortal Kombat, făcând o combinaţie de taste pentru ca Sub Zero să arunce bila lui de gheaţă spre adversar, care să fie parată de Scorpion. Au fost şi Quake, şi Tomb Rider, ori Fallout şi GTA prin 1997.

Au fost multe jocuri pe care s-au pierdut multe ore, nopți întregi şi dimineți grele la şcoală - liceu sau facultate, dar au fost acei ani, unde grafica începea să treacă de la pătrățelul săltăreț la o formă cât de cât definită, când monitoarele începeau să devină VGA şi Super VGA, când AdLib-ul era înlocuit cu Sound Blasterul şi când CD Rom-ul începea să ia locul unităţilor floppy disk şi Nero începea să ardă... CD-uri.

Dar vor veni şi acele poveşti, în ediția viitoare. Deocamdată... Game over! **(Foto: game spot, best old games, the digital antiquarian) Pad4Life**

Inform Media Press SRL

agenda ▸ ziar săptămânal de informaţii generale, care apare în fiecare vineri la chioşcurile de ziare şi online pe www.tion.ro

Publi Tim ▸ ziar săptămânal de mică şi mare publicitate, care apare în fiecare vineri la chioşcurile de ziare şi online pe www.tion.ro

TIMIS ONLINE www.tion.ro ▸ ştiri în timp real, oricând şi de oriunde,
24h din 24h, 7 zile din 7