

Számítástechnikai hírek

Az okostelefonok és a tabletek késleltetik a beszédfejlődést

A Torontói Egyetem és a Torontói Gyermekkorház kutatóinak kutatása szerint minél több időt töltenek a gyerekek hat hónapos és kétéves koruk között kézbe fogható kis képernyős eszközökkel játszva, annál nagyobb a kockázata a beszédfejlődésük késlekedésének. A kutatásban 900 gyerek szüleit kérdezték ki arról, hogy a kicsi hány percet játszik a kis képernyős elektronikus eszközökkel, majd azt is felmérték, hogy milyen szinten van a gyerekek beszédfejlődése. A gyerekek ötöde átlagban naponta legalább 28 percet játszott kézi elektronikus kütyükkel. A vizsgálat szerint minden harminc perc, amit naponta a kisképernyő előtt töltenek, 49 százalékkal növeli a beszédfejlődés késésének kockázatát. A kézi elektromos eszközök manapság az élet minden területén megtalálhatók. A gyerekeknek két-három éves korukra képesnek kell lenniük egyszerű mondatokkal kommunikálni. „A kutatás során kiderült, hogy akik a legtöbb időt töltötték a kütyükkel, azoknak nem alakult megfelelően a beszédképessége.” – mondta el Catherine Briken, a tanulmány egyik írója a Pediatric Academic Societies éves konferenciáján, San Franciscóban. Ez az első olyan tanulmány, amely bemutatta a kapcsolatot a kézi elektronikus eszközök és a kifejező nyelvi készség megkésett fejlődésének kockázatonövekedése között. Briken hangsúlyozta, további kutatások szükségesek ahhoz, hogy a problémával szembesülő szülők és a gyermekorvosok megfelelő segítséget kapjanak.

A Facebook bezárta a VR-tartalmakat gyártó részlegét

Számítógépes játékok helyett egyéb médiatartalmakat akarnak csinálni – még mindig csak keresik a helyét az új technikának. A VR-piac sokkal lassabban érik be, mint azt az elemzők várták, még mindig 5–10 évre vagyunk a széleskörű elterjedésétől. Ezt felismerve, a közösségi oldal fontos döntést hozott: bezárták az Oculus Story Studio nevű egységet, amelyet 2015-ben alapítottak, és amelynek eredetileg az volt a célja, hogy virtuális valóság tartalmakat hozzon létre. A jelenleg is futó projekteken 50 szakember dolgozott, de most minden munkát leállítottak. Ugyanakkor az Oculus Rift VR-szemüveg gyártója a jövőben is támogatni fogja a külső virtuális valóság produkciók létrehozását. Azt nem lehet mondani, hogy a fejlesztések és az elkészített alkotások ne lettek volna sikeresek, hiszen például a Henry nevű animált VR-rövidfilm még Emmy-díjat is nyert, mint rendkívül „eredeti interaktív program”. Idén pedig megjelent a Dear Angelica, amely a stúdió eddigi legambíciózusabb virtuális valóság produkciója volt. Az alkotók legutóbb a 3D-képregények területén próbáltak valamit alkotni, és a Tribeca Filmfesztiválon VR-képregények kollekcióját mutatták be. Most kérdéses, hogy ezek az idén megjelennek-e egyáltalán. Emellett valószínűleg semmi sem lesz a legújabb projektből, amely a Neil Gaiman szerző The Wolves in the Walls című gyermekkönyvének a virtuális valóság adaptációja. Jason Rubin, az Oculus tartalmakért felelős alelnöke blogbejegyzésében jelezte, hogy továbbra is támogatni fogják a VR-produkciókat, de elgondolkodtak azon, hogy az eszközeiket nem biztos, hogy így alkalmazhatják a legjobban. Gondos mérlegelés és átgondolás után döntöttek úgy, hogy a tartalmak fejlesztésének súlypontját inkább a több külső produkció támogatására helyezik át. Csökkentik az Oculus keretét is: tavaly még 250 millió dollárt akartak fordítani virtuális valóság tartalmak, elsősorban számítógépes játékok támogatására, most viszont a cég 50 millió dollárt visszavesz ebből a keretből, hogy ne csupán VR-játékok, hanem más művek létre-

hozását is támogassa. Rubin közölte, hogy a pénz közvetlenül a művészekhez kerül majd, hogy hozzájáruljon a leginnovatívabb és legúttörőbb virtuális valóság ötletek kezdeti támogatásához.

Hangulatos a Galaxis őrzői játékváltozata

A Galaxis őrzői játékváltozata megkopott grafikával bír és a játék alatt suttygó mechanika bizony elég döcögős, de a hangulat kárpótol mindenért. A Telltale Games a The Walking Dead első évadával írta be saját nevét a kalandjátékok kedvelőinek szívébe. Most jelent meg a Marvel Guardians of the Galaxy: The Telltale Series Episode One – Tangled up in Blue. Ahogy az már lenni szokott, az első epizód amolyan felvezetés-ként szolgál, és megteremti a későbbi részek hangulatát. A főszerepeket természetesen a filmben – és még inkább a képregényben – megismert Űrlord, Mordály, Groot, Drax és Gamora alakítja, ám a legtöbb alkalommal Űrlord, azaz Peter Quill karakterét kapjuk meg. A grafika ellenére a Galaxis őrzői mégis egy remek kis kalandot kínál. Ismét kapunk nyomozós részeket, Peter rakétalábai is behozzák a vertikális mozgásteret és per-se a quick-time elemek is nagyot dobnak a hangulaton.

Kína bezárja az internetet

Tovább szigorítaná az internetes szabályozást Kína. A kormány kontroll alatt akarja tartani a keresőmotorokat és az online tartalmakat előállítókat is – írja a Business Insider. Az ötéves tervben szerepel, hogy csak olyanok írhatnak online híreket, akik részt vesznek az állami speciális képzésen. Ezzel a lépéssel „kemény csapást mérünk az online pletykák, káros információk, hamis hírek, hamis médiavállalatok és hamis tudósítók terjedésére”. A szabályozás értelmében minden oldalnak regisztrálnia kell magát, és elnyernie a kínai rezsim jóváhagyását, ahol a kormányról, gazdaságról, külpolitikáról, vagy akár csak társadalmi kérdésekről szóló hírek jelennek meg. Ez azt jelenti, hogy a chat, illetve a streamszolgáltatók is kizárólag engedélyhez kötötten működhetnek. Saját híreket viszont csak állami támogatásban is részesülő szerkesztőségek publikálhatnak. A sajtónak követnie kell a kormány útmutatásait, be kell tartania az elvárt irányvonalakat az emberek tájékoztatásában, és pozitív propagandát kell terjesztenie. Az akkreditációval rendelkező szerkesztők és újságírók kinevezésekor a hatóság elutasíthatja a személy előléptetését. A tervezet ennek jegyében a nem ellenőrizhető tartalmak szolgáltatóit – mint a Google vagy a Facebook – egyszerűen betiltaná.

A Donkey Kong és a Pokémon is bekerült a Hírességek Csarnokába

Beiktatták a World Video Game Hall of Fame-be a Donkey Kongot és a Pokémon Red&Greent. Ezzel a Nintendo játékaik olyan nagygagyúk közé kerültek, mint a Doom, a World of Warcraft, a Super Mario Bros vagy a Tetris. A videojátékos Hírességek Csarnokát 2015-ben hozták létre, és a rochesteri Strong Museumban (New York) kapott helyet. Játéktermes, konzolos, számítógépes, telefonos és kézi eszközös játékot is lehet Hall of Fame-be jelölni. Egy újságírókból, akadémikusokból és játékszakértőkből álló választóbizottság dönt a jelöltekről azok népszerűsége, élet-tartalma, illetve a játékiparra, a populáris kultúrára és a társadalomra gyakorolt hatásuk alapján. Az első iktatást 2015-ben tartották, akkor a Doom, a Pong, a Pac-Man, a Super Mario Bros, a Tetris és a World of Warcraft kapott örök helyett a múzeumban. Tavaly a Space Invaders, a Sonic the Hedgehog, a The Legend of Zelda, a The Ore-

gon Trail, a Grand Theft Auto III és a The Sims került be a Hall of Fame-be. Az idei 12 jelöltből a Halo: Combat Evolved, a Street Fighter II, a Pokémon Red&Green és a Donkey Kong került be a csarnokba, tehát az utóbbi két évvel ellentétben nem hat, csak négy videójátékot választottak ki.

(origo.hu, www.sg.hu, index.hu nyomán)



Fizikatörténeti KI MIT TUD?

IV. rész

Jelen évfolyam számaiban fizikatörténeti vetélkedőt közlünk. A táblázatban a tudósok sorszámaához kell helyesen társítani a tudósok felfedezéseinek, találmányainak a betűsorszámaát. Beküldeni a kétszer 38 kérdésre adott válaszokat kell a kovzoli7@yahoo.com címre a lap megjelenését követő 1 hónapon belül (pl. 1B, 2A stb.). A nyertesek között jutalmakat sorsolunk ki. A megfejtéssel együtt mindig írjátok meg a neveteket, iskolátok pontos megnevezését és a helységet, az osztályotokat, a fizikatanárotok nevét és a telefonszámotokat.

<i>Tudósok</i>	<i>Felfedezések, találmányok</i>
1. 1897 J. J. Thomson	A) radioaktivitás
2. 1919 E. Rutherford	B) holográfia
3. 1932 J. Chadwick	C) elektron
4. 1896 A. Becquerel	D) elektromágneses hullámok
5. 1899 E. Rutherford	E) proton
6. 1905 A. Einstein	F) maghasadás
7. 1939 O. Hahn	G) neutron
8. 1942 E. Fermi	H) katódsugárcső
9. 1947 J. Bardeen, W. Brattain, W. Schockley	I) + és - részecskék
10. 1887-88 H. Hertz	J) ingaóra
11. 1948 Gábor Dénes	K) fénymikroszkóp
12. 1897 F. Braun	L) atomreaktor
13. 1657 Ch. Huygens	M) mozgástörvények
14. 1593 G. Galilei	N) optikai lencse
15. 1643 E. Torricelli	O) tranzisztor
16. 1590 H. Janssen	P) légszivattyú
17. 1665 R. Hooke	Q) ...-törvény: $I = U/R$