



Interviu cu prof.dr. Florin Iacob

“Consider «spectacolul lumii» cel mai complex și mai furnizor-de-învațăminte spectacol cu puțință”

● pagina 8



www.asii.ro

ZIARUL DE ASII

Noiembrie 2009. 1000 exemplare. Gratuit. Fondat în 2003. 16 pagini. <http://ziar.asii.ro>. Facultatea de Informatică Iași. www.infoiasi.ro

Activități ASII

Balul Bobocilor

La sfârșit de toamnă, FII își numără bobocii și alege o Miss și un Mister Boboc



● pagina 4

Gaming

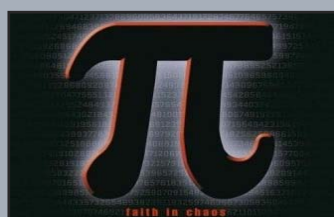
Coreenii de la Konami au lansat Pro Evolution Soccer 2010, poate „cel mai tare” simulator de fotbal lansat până acum.



● pagina 11

Lifestyle

Pi este un genial film american, un thriller psihologic ce te marchează prin conștientizarea nivelului la care poate ...



● pagina 13

Imagine Cup

Povestea SYTECH, sau cum o echipă din FII s-a întors acasă cu Cupa.

● pagina 2



Imagine Cup

Povestea SYTECH, sau cum o echipa din Facultatea de Informatică s-a întors acasă cu Cupa.

Totul a început cu un ursuleț într-un borcan, mascota de anul acesta în România pentru Imagine Cup, una din cele mai cunoscute competiții de IT din momentul actual, organizată anual de către Microsoft. Imagine Cup își propune în fiecare an un scop nobil – în 2009 motto-ul a fost 'Imagine a world where technology helps solve the toughest problems' – și e un foarte bun prilej pentru a intra în contact cu cele mai noi tehnologii MS, și cu oameni tineri pasionați de tehnologie din toată lumea.

'Imagine a world where technology helps solve the toughest problems'

Mai ales din postura de participant în finală, pot să spun că Imagine Cup e o competiție dură, cu recompense pe măsură, cât se poate de practică și de aplicată, care își profilează foarte bine participanții pentru industrie și, mai ales în cazul nostru, pentru business. În 2009 au fost 9 secțiuni diferite și 10 premii

speciale, la care au concurat peste trei sute de mii de concurenți din toată lumea.

competiție dură, cu recompense pe măsură

Noi am intrat în contact cu Imagine Cup din 2007, participând doi ani la Project Hoshimi AI Battle, un joc de strategie în care trebuia modelat AI-ul pentru echipe de roboți. Când am aflat că Hoshimi s-a închis, prin toamna 2008 ne-am adunat toți trei (Adi Buzgar, Călin Juravle și Andrei Resios) la o bere să punem țara la cale și ne-am decis să ne încercăm norocul la Software Design, secțiunea centrală a competiției, care oferă în fiecare an cupa mare a Imagine Cup și cel mai râvnit premiu, de 25.000\$. După cum și sună, Software Design înseamnă dezvoltarea unui proiect software aliniat temei competiției, având la dispoziție un an și câteva mici restricții tehnologice. Echipa noastră, Sytech, i s-a alăturat domnul profesor Sabin Corneliu

Buraga ca mentor.

proiectul UpCity, o platformă de eDemocracy care să ajute la rezolvarea problemelor comunităților

Parcursul nostru prin competiție a fost o aventură frumoasă, care s-a terminat cu un rezultat nesperat. Am stat câteva luni bune până să conturăm o idee – proiectul *UpCity*, o platformă de eDemocracy care să ajute la rezolvarea problemelor comunităților prin implicarea cetățenilor împreună cu autoritățile într-un parteneriat pentru dezvoltare. Însă de la o idee la definiția asta, și mai ales la o un proiect concret, e de o distanță mare, care pentru noi s-a măsurat în multe zile și mai ales în nopți de development.

Cam la fiecare fază intermediară a concursului ajungeam să lucrăm până cu vreo oră-două înainte de deadline. La finala națională eram trei zombi



care prezentau inclusiv funcționalități și slide-uri terminate cu cinci minute înainte. Într-un fel, în asta a constat și dificultatea competiției, proiectele fiind mai ales înspre final atât de bune și timpul de dezvoltare atât de lung încât erau o mulțime de aspecte diferite la care puteai să pierzi sau să câștigi, și fiecare lupta până în ultimul moment pe toate fronturile.

Ca să fiu mai concret, contau ideea, arhitectura, interoperabilitatea, implementarea, cât de bine arăta, cât de bine rula, cât de completă era aplicația, dar și maturitatea, câtă aplicabilitate practică avea, business model-ul, prezentarea și cât de bine te țineai pe picioare în rundele q&a. Ar fi mult de spus aici, mai ales în privința aventurilor de ordin tehnic pe care le-am avut.

"Finala de la Cairo din iulie a fost o săptămână de vis"

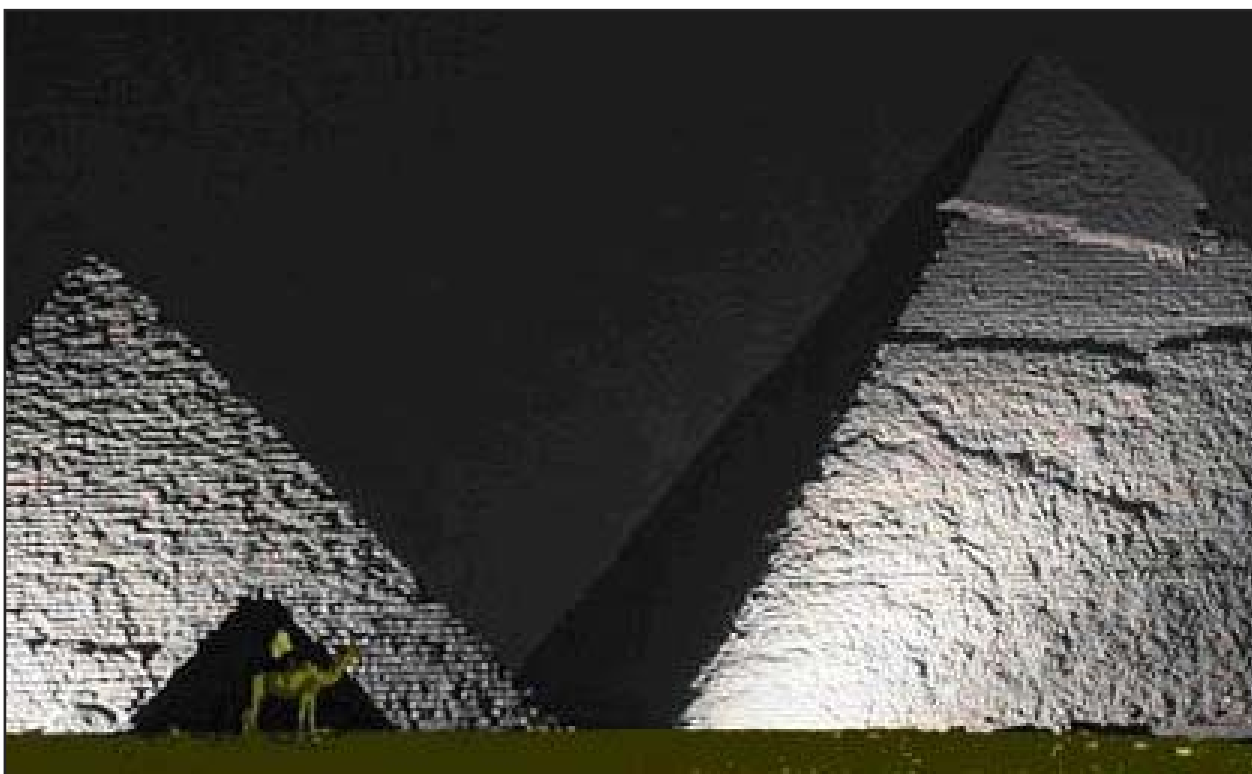
..., la un complex hotelier de cinci stele, cu excursii la piramide și prin jurul Cairo-ului, plin până la refuz de evenimente și competiții. Timpul a trecut foarte repede și simțeam că în fiecare zi câștigam foarte mult prin simpla prezență într-o mare de oameni (cam o mie de participanți și încă 500 presa, juriile și organizatorii), cu aceleași pasiuni și interese ca noi, doar că din toate culturile lumii.

La Software Design au fost inițial în jur de 80 de echipe din toată lumea, care trebuiau să-și susțină proiectul într-o prezentare de 20 de minute, plus încă pe-atât q&a, după care au rămas 12, după care au rămas 6 în ultima rundă.

A fost un rush continuu de adrenalină

De fiecare dată când se anunța rezultatul următor și ne auzeam numele țării, nu ne venea să credem. A fost un *rush* continuu de adrenalină. N-a fost nimic sigur până în ultima clipă, în ultima seară, când pe o scenă amplasată special pentru noi în spatele piramidelor s-au dat premiile. Văzuserăm puțin din celelalte proiecte din top 6 și nu știam la ce să ne așteptăm. La capătul festivității s-au anunțat premiile 3 (Brazilia) și 2 (Rusia), după care s-a lăsat un moment de liniște. Totul sau nimic! Speakerul a întrebat în sală, oare cine să fie pe locul I, la care o grămăjoară de oameni au început să strige 'Tai-waaaaaan!'. Universitatea noastră nici nu era pusă pe harta interactivă a competiției. Noi veniserăm cu un steag improvizat din trei eșarfe – cine-ar fi zis că le luăm cupa?! Succesul românesc nu a fost numai al nostru, Cosmin Ilie obținând locul I la IT Challenge, după un maraton de 24 de ore de implementat un caiet de sarcini enterprise.

CONTINUARE >>>



Cosmin Ilie a obținut locul I la IT Challenge

Cam așa s-ar termina povestioara noastră la Imagine Cup 2009. De fapt, tocmai prin rezultat am reușit să facem din asta un nou început, să ne pornim

compania noastră și să avem un proiect care cât de curând sperăm să aibă impact pozitiv social, pentru început în Iași. O să rămânem cu niște amintiri fantastice și cu o mulțime de prieteni noi. Cum spunea Joe Wilson în acea seară lângă piramide, am fost în prezența a ceva măreț. Și n-au existat decât învingători. Toate proiectele care au ajuns în finală au o șansă bună

să devină startup-uri de succes.

amintiri fantastice și cu o mulțime de prieteni noi

În 2010 tema competiției e aceeași, iar Brazilia și Rusia vor veni cu siguranță să conteste titlul.

E important ca rezultatul să nu pară unul accidental, să participe cât mai mulți dintre voi și de ce nu, să mai aduceți în țară măcar un loc pe podium. E nevoie doar de-o idee îndrăzneță și de 3-4 prieteni buni care să o transforme în realitate.

Restul e o experiență profesională greu de egalat și o aventură care merită

traită din plin!

blogul proiectului UpCity:
<http://upcity.wordpress.com>
twitter: @upcity

Adi Buzgar (SYTECH)

Cercul de Rich Internet Applications

Prima întrunire a Cercului de RIA (Rich Internet Applications), fostul Cerc de Flash, a avut loc pe data de 03.10.2009.

Cursul s-a desfășurat în condiții foarte bune, singurul regret din partea mea fiind acela de a nu-mi fi luat aparatul de fotografiat cu mine.

de povestit. Rezultatele s-au văzut prin apariția unei serii de tutoriale (făcute de către participanți) pe situl dedicat cercului, pe care vă invităm să-l vizitați.

Participanții la acest eveniment au avut ocazia să îi cunoască pe doi dintre evangheliștii Adobe: Mihai Corlan, Mihai Pricope (care, ca și în anul precedent, au prezentat noutățile introduse de Adobe în ultima versiune a player-ului Flash), să afle de la dl. profesor Sabin Buraga cum ar trebui să-și realizeze interfața cu utilizatorul, sau cum pot crea o aplicație Flash care să comunice cu alte tehnologii (Cosmin Vârlan).

Nu au lipsit nici prezentări din partea industriei, la eveniment fiind prezente două dintre firmele din Iași la care se lucrează în Flex:

DDNet respectiv Kabinet.

Cosmin Vârlan

peste 160 de studenți prezenți

În cadrul cercului am avut prezentări despre ceea ce înseamnă RIA și, deși am arătat și câteva aplicații realizate cu ajutorul Silverlight sau Ajax, ne-am axat pe cea mai puternică dintre tehnologii: Flash. În acest sens am purces la aprofundarea limbajului ActionScript 3.0: am discutat despre clase, obiecte, evenimente, ierarhii de obiecte vizuale, cum se utilizează Flash Authoring Tool și încă mai avem multe

Pe parcursul întregului an vom avea o serie de evenimente, iar la sfârșitul anului participanții activi în cadrul cercului vor primi diplome ce atestă activitatea pe care au avut-o. Unul dintre aceste evenimente tocmai a avut loc – Flex Camp-ul de pe data de 31.10.2009 ce a fost organizat în parteneriat cu Adobe România și ASII.

au fost prezente DDNet și Kabinet, două dintre firmele din Iași la care se lucrează în Flex

<http://flash.info.uaic.ro>

În condițiile în care în anii anteriori la prima întâlnire abia se strângeau douăzeci de oameni, anul acesta am hotărât să promovăm mai tare această manifestare și, deși mă așteptam ca numărul participanților să crească, în nici un caz nu mă așteptam ca acesta să ajungă la peste 160 de studenți (transformând cercul într-un adevărat curs).



Un Bal Bântuit

La sfârșit de toamnă, FII își numără bobocii și alege o Miss și un Mister Boboc. Balul Bobocilor este un proiect deja considerat tradițional.

Această acțiune s-a desfășurat în fiecare an, bucurându-se de reușită în rândul studenților și nu numai.

24 noiembrie - prilej de distracție și voie bună

Anul acesta, Asociația Studenților Informaticieni Ieșeni organizează tradiționalul Bal al Bobocilor, data de 24 noiembrie fiind astfel un prilej de distracție și voie bună alături de colegi după, o perioadă de studiu intens (perioada parțialelor).

Ca și anul trecut, balul va fi orga-

temă horror

nizat împreună cu Facultatea de Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației, din cadrul Universității "Gh. Asachi", Iași. De această dată însă, va vom surprinde cu un "altfel" de bal, tema aleasă anul acesta fiind una horror.

Vom avea "Un bal bântuit", plin de

club Skye

surprize, sperieturi, concursuri, momente comice, scene horror și invitați speciali.

Bobocii care vor reprezenta Facul-

tatea de Informatică - Cristina, Dana, Nicoleta, Edy, George și Tudor - se pregătesc intens alături de colegii lor de la ETC pentru a vă oferi un show extraordinar. Pe parcursul balului, aceștia vor fi supuși la diferite probe, urmând ca în final să fie aleși Miss și Mister FII 2009.

Așadar, avem deosebita plăcere de

surprize, sperieturi, concursuri, momente comice, scene horror și invitați speciali

a vă invita marți, 24 noiembrie, în club Skye, la "Un bal bântuit" - Balul Bobocilor 2009.

Cristina ENUȚĂ, anul II
cristina.enuta@asii.ro

Întrunirile ASII cu studenții

Întâlnirile cu studenții au început în semestrul doi al anului trecut odată cu înființarea în cadrul conducerii ASII a postului de "Responsabil pe probleme studențești".

Scopul acestor întâlniri este de a informa studenții cu privire la ultimele hotărâri luate în consiliul facultății,

precum și de a afla detalii legate de proiectele ce urmează a fi desfășurate de către ASII sau MSP.

scopul de a informa studenții



La aceste reuniuni sunt prezenți reprezentanții de ani, persoane din conducerea ASII, precum și profesori, toți dorind să afle problemele și nelămuririle studenților, pentru a încerca să se găsească soluții.

Anul acesta, prima întâlnire a fost organizată împreună cu FII și MSP și a avut loc marți, 6 octombrie, în sala C2, unde au fost prezenți aproape toți studenții din anul I.

Din partea facultății au fost prezenți domniile profesori Iacob Florin și Forăscu Corina, ambii fiind îndrumătorii primului an, care i-au informat pe cei din sală în legătură cu structura anului universitar, punctele cele mai importante din regulamentul facultății, precum și clauzele din contractul de studii ce urma a fi semnat.

contul e mail - cel mai important mijloc de informare

colegii mai mari vă pot ajuta și chiar da sfaturi

La sfârșit, fiecare a primit mult așteptatul cont de mail, despre care au auzit în nenumărate ori că este unul dintre cele mai importante mijloace de informare.

Din cauza informațiilor multe ce trebuiau aduse la cunoștință studenților, nu a fost timp pentru sesiunea de discuții libere, dar la următoarele întâlniri sigur vom avea.

Așa ca vă aștept în număr la fel de mare, mai ales că primele examene se apropie și sigur aveți nelămuriri, iar colegii mai mari vă pot ajuta și chiar da sfaturi despre cum să învățați mai ușor.

Alin Alexandru, anul III

alin.alexandru@asii.ro

Bobocei la pătrat

Voi, cei de anul I, v-ați văzut pe lista celor admiși la Facultatea de Informatică, v-ați lămurit ce acte aveți de depus, ați luat parte la emoționanta festivitate de deschidere a anului universitar, ați făcut cunoștință cu ASII și iată-vă acum intrați în ceea ce noi sperăm a fi una din cele mai frumoase experiențe din viața de student: Asociația Studenților Informaticieni Ieșeni.

Sunteți, după cum se vede, boboeci la pătrat. Nu veți avea Balul Bobocilor de două ori, dar deja vă implicați în organizarea acestui eveniment.

peste 100 de studenți s-au înscris pentru un interviu individual

După cum probabil v-ați dat seama, de câteva rânduri vorbim de noii membri ASII, studenți intrați în asociație în urma proiectului de recrutare din octombrie 2009. Mai decizi, mai timizi, mai reticenti sau mai nerăbdători, peste 100 de studenți s-au înscris pentru un interviu individual. Au fost zeci de ore petrecute în sediul nostru minunat, cu cea mai roșie și mai zâmbăreață ușă din facultate

(excepție făcând operele de artă ale unor studenți mai talentați la pictura pe lemn/perete). Am cunoscut foarte multe persoane pasionate de un anumit domeniu, dar și studenți dornici de a învăța tot ce se poate.

Câte ceva din culisele interviurilor

Fiecare student a avut la dispoziție 20 de minute să ne demonstreze că e/ea fi cel mai bun, mai pasionat, mai organizat, mai somnoros sau mai talentat. Fiecare candidat a fost față în față cu viitorul posibil coordonator de departament. Discuția pornea de la hobby-uri și ajungea uneori la crearea pe loc a unui afiș pentru Balul Bobocilor. Cei mai mulți s-au descurcat foarte bine, dar au fost și unii studenți care au pășit cu stângul la interviu, sau nu au pășit deloc.

La interviu a fost testată și creativitatea prin întrebări poate un pic ciudate. Nu vă temeți, toți

la interviu a fost testată creativitatea

am trecut prin asta! V-am urmărit emoțiile, încrederea în propriile forțe, siguranța, corectitudinea și cel mai mult, capacitatea de a lucra în echipă. Nu aveți cum să lucrați singuri în ASII decât dacă vă străduiți să nu vă faceți task-urile la timp și se întârzie toată munca. Dar și așa va fi o mână care să vă salveze. Important e să spuneți când aveți o problemă.

Mulțumim oficial tuturor pentru interesul/semiinteresul arătat față de acest proiect!

Revenind la recrutări, cei 53 de boboeci care au trecut cu bine de interviu au devenit membri ASII dar fără drepturi totale. Fiecare a primit un task de confirmare, task în conformitate cu departamentul din care face parte. În urma îndeplinirii sarcinii, fiecare urmează să fie membru cu drepturi depline. De la intrarea în asociație, fiecare bobocel are un frățior sau o surioară din departament, care are grijă de el și îl informează cât se poate de bine despre tot ce mișcă în asociație.

Am încercat să ne cunoaștem mai bine cu bobocii și să se cunoască ei între ei. Pentru acesta,



53 de boboeci au trecut cu bine de interviu

la fiecare ședință de departament s-au organizat team building-uri, toate acestea culminând cu Treasure Hunt, un proiect inițiat de departamentul Relații Interne, departament "vinovat" pentru cele mai tari petreceri, excursii și distracții ASII. Urmează să ne onorăm sărbătorii verii cu o petrecere aniversară foarte mare. Va fi un tort maaare, vor fi cadouri simbolice și nu în ultimul rând: familia de petrecăreți marca ASII.

Ne-am făcut 100 de membri și ne pregătim de aniversarea a 20 de ani de existență a celei mai vechi asociații studențești din Iași. Vă invităm să ne fiți alături în

la fiecare ședință de departament s-au organizat team building-uri

proiectele desfășurate: Cinemateca ASII, Întâlnirile periodice cu studenții, Olimpiada ASII, Balul Bobocilor și mai urmează!

Vă urăm succes în ceea ce noi sperăm a fi o experiență de neînlocuit!

Andreea-Diana STANCIU,

anul III

andreea.stanciu@asii.ro

Olimpiada ASII Indoor

În fiecare dimineață, mintea studentului pune la cale ziua ce urmează a se desfășura. Unii studenți pun pe primul loc seminariile și laboratoarele, alții studenții pun și cursuri sau chiar seminariile speciale de matematică sau algoritmică grafurilor. Dar mintea oricărui student pune apoi problema distracției. "Cum mă distrez eu astăzi?", iar răspunsul poate varia. Uneori, ziua se termină cu o petrecere, alteori cu un poker sau macaua la un prieten, sau poate o băută în cămin în jurul cuiva care cântă la chitară.

"Cum mă distrez eu astăzi?"

ASII se gândește tot timpul la voi, la experiența voastră în facultate, dar și la experiența voastră în afara facultății. Din această cauză, ASII organizează diverse evenimente, cum ar fi o petrecere, din când în când, un bal pentru boboci, sau câte o competiție.

Te invităm să fii olimpic!

Unii dintre voi ați fost olimpici înainte să intrați la facultate, alții poate încă mai sunteți; dar acum oricine are șansa să urce pe un podium, să fie felicitat și să primească un premiu. Unii dintre cei care citesc acest articol deja își pun problema dacă ar trebui sau nu ar trebui să citească mai departe, în sensul că este un articol despre olimpiadă: "N-am eu treabă cu așa ceva... ce-mi trebuie mie olimpiadă?".

Olimpiadă fără foi, pixuri, săli de clasă sau bareme de corectare: cam așa sună evenimentul la care vă invităm să participați în număr cât mai mare. Unii dintre voi sunteți buni la șah, alții la biliard, ping-pong sau bowling. Ne-am gândit că poate vreți să vedeți care este cel mai bun dintre voi, iar din această cauză organizăm în săptămâna a 10-a o competiție.

Te invităm ca în săptămâna în care se vor fi campionate să vă răspundeți la întrebarea "Cum mă distrez eu astăzi?" ceva mai simplu: "Mă duc să joc biliard, șah, bowling sau ping-pong". În același timp, vă invităm să vă antrenați până atunci și să stați informați, pentru a ști când se dau drumul la înscrieri.

Site-ul olimpiadei este olimpiada.asii.ro, site pe care vă invităm să intrați din când în când pentru a fi la curent cu ce se mai întâmplă. Înscrierile se vor face în sediul ASII (C123). Probele vor fi organizate sub formă de campionate, iar persoanele care câștigă vor fi premiate.

Vă așteptăm la înscrieri și fie ca cel mai bun să câștige!

Andrei DIACONU, anul II
 andrei.diaconu@asii.ro

Olimpiada ASII
 - indoor -

ȘAH
 BILIARD
 PING-PONG
 BOWLING

ASII

Ce au în comun grafurile, XFN și încrederea?

Am primit "sarcina" ca pentru această ediție să scriem ceva "interesant" despre rețele sociale. Prima reacție a fost: "Nu s-au săturat studenții de haiFAIV și de feisbuc?" Totuși, fiind la o facultate de informatică, poate ar dori – măcar cei care intenționează să o absoave într-un final – să afle ce se află sub "capota" aplicațiilor de acest gen.



se încurajează participarea online

municarea. Desigur, încă din Internetul antic e-xistau servicii și protocoale care să faciliteze acest demers: să ne a-mintim de poșta electronică, de transferul de fișiere, de IRC (*Internet Relay Chat*), iar ulterior de mesageria instantanee gen Yahoo! Messenger sau Jabber.

Odată cu instaurarea așa-numitului Web 2.0, caracterul social al aplicațiilor a fost și este cu atât mai pronunțat. Astfel, rețelele sociale fac parte din clasa mult mai largă a software-ului social care mai cuprinde forumurile, blog-urile, aplicațiile colaborative în stilul wiki-urilor, cele de partajare a resurselor, jocurile *online* de tip MMOG (*Massively-Multiplayer Online Games*), lumile virtuale etc.

sase grade de separație dintre două persoane de pe glob

Grosier, o rețea socială are drept scop facilitarea interacțiunilor – virtuale sau nu – dintre un grup de persoane, în special în ceea ce privește co-

Din punct de vedere sociologic, diverse aspecte privind rețelele sociale reale au fost studiate începând din secolul XX, probabil și din cauza abundenței mijloacelor mass-media. O teză

faimoasă este cea referitoare la cele șase grade de separație dintre două persoane de pe glob, rezultat apărut în urma unui experiment – *small world* – realizat în anii '60. Un studiu din 2007, pe datele disponibile în cadrul sistemelor de mesagerie instantanee actuale, a condus la numărul 6.6 ca valoare medie a lungimii drumului de intermediari între doi utilizatori de pe planetă. Pasionații de istorie a informaticii au la dispoziție articolul "Social network sites: Definition, history, and scholarship" de D. Boyd și N. Ellison, publicat în *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2007 – este disponibil și pe Web.

LinkedIn, Friendster, Flickr, YouTube, Vimeo, Twitter...

Există două generații majore de aplicații în domeniul rețelelor sociale. Prima se axează pe facilitarea inter-conexiunilor (in)directe dintre persoane, cu utilizări în crearea de rețele profesionale (LinkedIn), ori de relații sociale (Friendster). A doua vizează partajarea unui obiect social: fotografii (Flickr), video (YouTube, Vimeo), știri (Digg, Newsvine), adrese Web de interes (Delicious, Twine), prezentări multimedia (SlideShare), însemnări volatile de maxim 140 de caractere (Twitter), experimente și

orice rețea socială poate fi modelată ca un graf

ințifice (myExperiment), comentarii asupra unor produse (Revyu) etc. Astfel, se încurajează participarea online și, implicit, "zgomotul" informațional.

Pentru fanaticii grafurilor – "mai există asemenea indivizi?" –, orice rețea socială poate fi modelată ca un graf. Așadar, putem discuta despre clici, sub-grupuri, influențe, structuri speciale de grafuri pen-

izată denumită FOAF (*Friend Of A Friend*) menită a modela concepte precum *Person* și *Image*, diverse proprietăți ale acestora (*name, gender, homepage* etc.) și relația *knows* dintre instanțe din clasa *Person*. Astfel, graful rețelei sociale poate fi reprezentat într-o formă ce poate fi

specificație standardizată - FOAF (Friend Of A Friend)

tru anumite comunități online, diverse tehnici de optimizare și așa mai departe. Anumite rezultate pot fi folose major în implementarea efectivă a aplicațiilor privind rețelele sociale.

Ca domenii înrudite, am putea menționa cercetările operaționale, data mining sau tehnicile de vizualizare a datelor – pentru cea din urmă, curiosii pot vizita situl [Visual Complexity](#). Ca exercițiu intelectual, gândiți-vă cum ați stoca informațiile referitoare la un volum foarte mare, de ordinul milioane, de utilizatori – de exemplu cei care au conturi la LinkedIn.

Ce structuri de date ați folosi? La ce schemă de baze de date ați recurge? Cum asigurați scalabilitatea soluției?

O problemă spinoasă este cea privind interoperabilitatea: "cum migrez dintr-un sistem în altul?". Pentru aceasta, există o specificație standard-

procesată de către calculator. Nu intrăm în amănunte aici, este o disciplină care are drept subiect așa ceva. Amintim doar unele cuvinte-cheie care au legătură cu subiectul: XFN (*XHTML Friends Network*), RDF, OpenSocial, Social Graph API, *linked data*.

Pentru a se asigura autentificarea ("știu cine ești") și autorizarea ("știu ce îți se permite să faci"), s-a creat FOAF+SSL. În acest mod, se poate modela și implementa așa-numitul *web of trust* – nu-l confundăți cu Web-ul cu "W" mare. Tot în acest context, apare termenul "reputație". Frivolitatea acestei teme nu permite alte detalieri, dar studenții interesați îi pot "vâna" pe unii profesori pentru aprofundarea subiectului. Poftă bună!

Dr. Sabin-Corneliu Buraga



Gravez.ro limita este imaginația!

Prin definiție, gravura este un procedeu de imprimare a imaginilor sau a textului, pe o suprafață, fie prin ardere, fie prin zgârierea suprafeței respective.

Gravura tradițională este un gen al graficii care implică crearea unei imagini sau a unui text pe o placă din material dur (metal, piatră, etc.) în adâncime sau în relief, cu scopul reproducerii mai ușoare a imaginii sau textului respectiv pe alte materiale: hârtie, textil, lemn și altele. În acest sens, gravura tradițională a fost folosită îndeosebi pentru decorarea prin vopsire a țesăturilor textile și pentru reproducerea diferitelor texte.

Primele aplicații mai importante ale gravurii au fost în domeniul tipografiei, pentru crearea textelor tip "bloc" folosite la reproducerea primelor cărți. Textele "bloc" constau în gravarea unei plăci de metal moale (de obicei cupru sau zinc) cu tot textul necesar pentru imprimarea unei singure pagini și folosirea acesteia asemenea unei ștampile. Și toate aceste lucruri se făceau manual. Astăzi, mașinile au preluat o mare parte din sarcinile vechilor

mesteșugari. Echipamentele de ultimă generație fac acum posibilă gravarea la prețuri accesibile și într-un timp mult mai scurt decât în trecut.

Gravura laser este realizarea unei gravuri prin intermediul unui echipament ce emite o rază laser. Prin influența căldurii generată de aceasta, unda laser realizează o ciobire, topire sau ardere a materialului gravat în punctul de contact, realizându-se astfel gravura în sine. Echipamentul laser folosit atât pentru tăiere cât și pentru gravură, este echivalentul unei imprimante care, în loc să imprime cu cerneală, transmite un fascicol laser spre material. Deoarece echipamentul este controlat de calculator, pot fi realizate un număr infinit de forme și modele, singura limită fiind imaginația fiecăruia.

două tipuri de gravură laser: vectorială și raster

Din punct de vedere tehnologic, putem vorbi de două tipuri de gravură laser: vectorială și raster. Gravura vectorială implică urmărirea unei linii sau curbe vectoriale de către fasciculul laser. O linie sau curbă vectorială este un tip de grafică înțeles de calculatoare, definit prin formule matematice. Grafica vectorială este în general folosită la imprimarea de imagini în formate mari, asemenea posterelor publicitare, deoarece nu se realizează o pierdere a calității la mărirea sau micșorarea graficii.

personalizare de cadouri, realizare de decorațiuni interioare, realizare de bijuterii

În cazul gravurii laser, echipamentul ghidează fasciculul pe liniile de contur definite în fișierul grafic. Prin acest tip de gravură se pot realiza contururi fine sau chiar tăierea/decuparea materialului, dacă echipamentul este suficient de puternic. În majoritatea cazurilor, gravura vectorială este mai rapidă decât cea raster deoarece nu implică traversarea întregii suprafețe.

Gravura raster implică transferul graficii introdusă de la calculator asemenea unei imprimante cu jet de cerneală. Gravura raster crează transferul imaginii prin copierea punct cu punct a acesteia. Capul ce ghidează fasciculul laser fie se mișcă deasupra suprafeței ce trebuie gravată, imprimând doar acolo unde este nevoie, fie ghidează unda prin reflexie către punctul respectiv. Deoarece acest tip de gravură are o fidelitate a detaliilor foarte ridicată, este deseori folosită la realizarea fotografurii laser, imprimarea fotografiilor pe o suprafață dură (lemn, metal, marmură, granit, plastic, materiale speciale, sticla, pluta, etc.).

gravuri cu un nivel de detaliu foarte ridicat

În funcție de duritatea materialului și de tipul de gravură care se dorește realizat, echipamentul permite reglarea intensității și vitezei de lucru. Un material cu o duritate mai ridicată necesită o viteză de gravură mai mică și o putere mai mare, pe când un material cu o duritate scăzută poate necesita o viteză mai mare și o putere mai mică a fasciculului laser, pentru a evita arderea excesivă a acestuia. Această capacitate de reglare a puterii și vitezei de lucru oferă posibilitatea de a grava sau tăia o gamă foarte largă de materiale. Deasemenea, datorită faptului că unda laser este cam de grosimea unui fir de păr se pot realiza gravuri cu un nivel de detaliu foarte ridicat, fiind limitate doar de material.

gravez.ro

Domeniile în care se poate aplica gravura și decuparea cu laser sunt foarte multe: personalizarea de cadouri și obiecte promoționale, realizarea decorațiunilor interioare, realizare bijuterii, marcarea de metale, cărți de vizită, medalioane pentru animale de casă, gravare blue-jeans, signalistică interioară, exterioară și industrială; decuparea de elemente 3D (lemn, plastic, carton, textile); marcarea antifurt (oglinzi auto, telefoane



mobile, laptop-uri, ceasuri); realizarea de ștampile și timbru sec, măștișoare, brelocuri, diplome, trofee, medalii și multe altele. În general, majoritatea materialelor ce pot fi arse, ciobite sau topite pot fi și gravate, dar există unele limite. Spre exemplu, prin gravura laser nu este recomandată prelucrarea materialelor pe bază de PVC (policlorura de vinil) datorită proprietăților chimice ale acestui material: la topire emană vapori de clor care dăunează lentilei laserului. Din această cauză, acest tip de materiale sunt înlocuite cu materiale acrilice.

Gravura mecanică

În cazul în care gravura laser nu se poate aplica într-o anumită situație, se poate recurge la gravura mecanică. Aceasta este acel tip de gravură realizat cu ajutorul unui router mecanic, dotat cu o freză din material foarte dur, de obicei diamant sau oțel special tratat, cu ajutorul căruia se zgârie suprafața materialului. Sunt situații în care gravura laser nu poate face față sau în care se dorește clasică gravură mecanică. În majoritatea cazurilor este atunci când este vorba de personalizarea materialelor

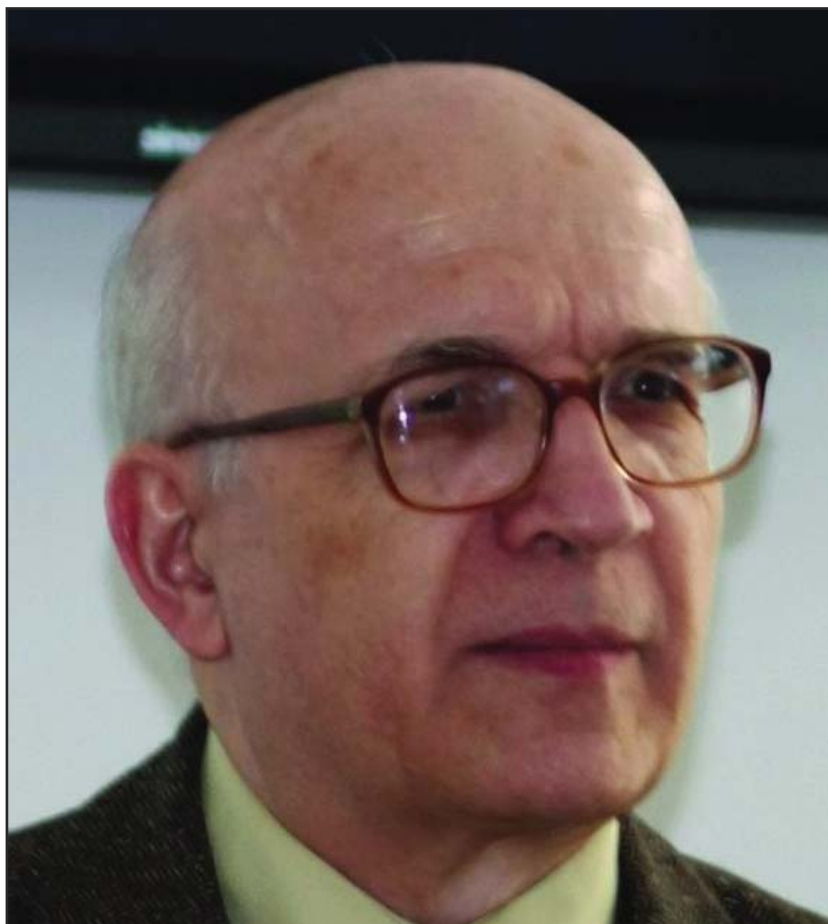
metalice. Deoarece prin gravura mecanică se zgârie suprafața materialului, puterea acestuia se traduce de fapt în adâncimea la care se produce gravura. Deasemenea, mai poate înlocui gravura laser atunci când aceasta nu poate fi folosită datorită limitărilor echipamentului, cum ar fi pentru gravura/decuparea PVC-ului. Un aspect care trebuie luat în considerare este faptul că gravura mecanică implică un efort fizic asupra materialului, ceea ce face impractică, dacă nu aproape imposibilă, gravura materialelor mai moi.

Twitter: @gravura_romania

Dacă doriți să vă faceți o idee asupra serviciilor și produselor pe care vi le punem la dispoziție, vă invităm să vizitați pagina noastră de internet - gravez.ro. Aici puteți găsi câteva exemple din lucrările pe care le-am efectuat până în prezent și vă puteți da seama, de asemenea, de nivelul de detaliu ce poate fi obținut prin tehnica laser.

Nicolae PALAGHIU
 Director DataQweb SRL



“Consider «spectacolul lumii» cel mai complex și m

În acest număr al Ziarului, am ales, ca perfectă persoană pentru rubrica “Interviu”, pe domnul Florin Iacob. Îl puteți întâlni predându-și cu dedicație cursul de Matematică celor din anul I, explicând cu pasiune materia de Modele continue și Matlab studenților din anul II, dar și în C307, cabinetul său, mereu la dispoziția oricui îi cere ajutorul.

Ziarul de ASII: Ce ne puteți spune despre copilăria dumneavoastră?

Lector, Dr. Florin Iacob: Sunt născut în Iași, pe-aproape de “Florii”, la 31 martie 1949. Am avut parte de o copilărie pe care părinții mei s-au străduit să mi-o asigure fără multe griji. Între 1956 și 1963, copilăria mi-a fost înseninată de plăcerea de a fi școlar al unor prestigioase unități de profil afiliate Liceului (actualmente Colegiu Național) “C. Negruzzi”. Am pășit în adolescență apoi, ca elev al menționatului liceu, având norocul să beneficiaz de lecțiile unor profesori deosebiți.

“am «terorizat» pereții camerelor cu tot felul de scrieri și calcule”

Când erați copil ce visați să deveniți?

Nu-mi aduc aminte să fi avut, în acea etapă a vieții mele, un vis “bine conturat”, care să ținască atingerea unui anumit “țel

de ordin profesional”. Îmi amintesc faptul că, așa după cum mi-a “reproșat”, părintește, mai apoi, în mai multe rânduri mama, “Dumnezeu să o odihnească!”, am “terorizat”, încontinuu aproape, pereții imaculați ai încăperilor caselor în care am locuit, cu tot felul de scrieri și calcule, mai mult sau mai puțin de factură matematică, neajungându-mi câtuși de puțin materialele uzuale pe care îmi așterneam scrisul. Apoi, mai măricel fiind, aveam un joc îndrăgît, pe care îl practicam împreună cu fratele meu și o verișoară de-a noastră. Eu ajungeam, mai de fiecare dată când se pune problema să ne jucăm de-a școala, în rolul de profesor, fiind astfel “dator” să apreciez, prin note, calitatea realizărilor celorlalți doi. Câtă febrilitate stârnea, în fiecare dintre noi, finalul unui asemenea joc! Pe mine mă domina grija obiectivității la acordarea notelor, iar pe ei emoția primirii calificativelor din partea-mi. Să fi fost oare, acolo și atunci, “creuzate” elementele visului neconștientizat limpede la acea vreme și împlinit astăzi?

“mi-am uitat legitimația pentru concursul de admitere acasă”

O amintire din timpul facultății?

În vara anului 1972, imediat după absolvirea liceului și a Bacalaureatului, am dat examen de admitere la Facultatea de Matematică a Universității din Iași, cu opțiune pentru secția de “Mașini de calcul”. Chiar din start am avut parte de o întâmplare care n-a făcut altceva decât să-mi creeze emoții în plus: mi-am uitat legitimația de concurs acasă! Odată depășită cu brio o astfel de pățanie, am susținut cu bine cele trei probe (două în scris și una orală) din cadrul examenului, reușind să fiu admis, printre primii, unde dorisem.

coleg de studenție cu conf. dr. Rodica Brânzei și prof. dr. Grigoraș Gheorghe

Un fapt de reținut: la prima teză, am avut parte de o supraveghere asigurată de domnii profesori Jucan Toader și Felea Victor, tineri asistenți universitari pe atunci. În plus, am ajuns să fiu coleg de studenție cu doi dintre actualii componenți ai corpului profesoral FII: conf. dr. Rodica Brânzei și prof. dr. Grigoraș Gheorghe.

excursii în grup, vacanțe în tabere studențești, întreceri de șah și fotbal

Partea mea preferată a studenției a fost cea legată, în principal de pregătirea profesională, deși am îndrăgît și partea care presupunea participarea la diverse activități de ordin recreativ: excursii în grup, vacanțe în tabere studențești, întreceri de șah și fotbal etc.

Ce fel de student ați fost?

Unul căruia i-a plăcut studenția, respectând-o și tratând-o cu maximă deferență, în toate privințele ei. Am ținut să fiu prezent la absolut toate orele de

curs și de seminar, să mă prezint la timp și bine pregătit la fiecare examen, astfel încât să nu am ce-mi reproșa după nicio sesiune.

Cum ați devenit profesor?

An după an, în carnetul meu de student s-au adunat, una câte una, notele maxime care mi-au dat posibilitatea ca, după terminarea facultății, să aleg locul de muncă de la o catedră din cadrul institutiei căruia îi fusesem până atunci student. Așa am ajuns, din 1972, cadru didactic la catedra de “Știința Calculului” a Facultății de Matematică de la Universitatea “Al. I. Cuza”.

Au fost și situații neplăcute pe parcursul studenției?

Da. Una dintre ele s-a produs în sesiunea de vară de la sfârșitul anului trei de facultate, când, neestimarea corectă a fazelor de pregătire pentru examenul de Pedagogie (din respectiva sesiune) m-a adus aproape în pragul ratării aceluși examen. Îi sunt și astăzi recunoscător doamnei profesoare Silvia Cernechievici, titulara disciplinei, care mi-a îngăduit să mă prezint la examen, cu o altă grupă și astfel să îi arăt, până la urmă, că “doar nu calculasem bine pașii”.

O altă situație neplăcută a fost când am ajuns la un curs de “Fundamentele matematicii”, după o noapte întreagă de “onorare” a nunții pe care o avuseră, în afara Iașiului, doi dintre colegii mei de grupă. Nici acum nu știu cum de am reușit să rezist fără să ațipesc, la prima oră a respectivului curs. Cert este că la cea de-a doua oră, nu am mai putut sta și la îndemnul colegilor, am plecat acasă să mă culc. A fost prima, dar și ultima oară când am înregistrat, motivat, o absență de la programul prevăzut de orarul studențesc de atunci.

Desigur, nu numai amintiri neplăcute sunt adunate în tolba

momente plăcute petrecute la săniuș, cu d-l Grigoraș

studenției mele. Ar fi destul de trist să fie astfel. Despre cealaltă categorie de amintiri, enumerate puțin mai înainte, este firesc să-mi facă plăcere, ori de câte ori am un

coleg cu care sa le depăn. Nu mai departe decât acum câteva zile, împreună cu actualul decan al facultății noastre, ne-am adus aminte, cu zâmbet în priviri și în suflețe, de plăcutele momente petrecute la săniuș, pe una dintre străzile mai ferite ale Iașiului.

Ce vă place cel mai mult la meseria de profesor?

Îmi este drag să am posibilitatea să le transmit studenților ce frecventează orele mele nu numai cunoștințe de specialitate, ci și puțin din atitudinea de pasiune pe care o manifest față de disciplinele în slujba cărora mă aflu. În postura de cadru didactic universitar, am un binecuvântat privilegiu de a fi, mai mereu, în mijlocul unor persoane tinere, avide de cunoaștere și dispuse, în majoritate, să participe activ la actul mirific al cunoașterii științifice. Mă refer, evident, la toți studenții mei, între care și noii boboci, cărora încerc să mă dedic profesional, fără a le dezămăgi așteptările, ba chiar încercând să le cuceresc încrederea în utilitatea instrumentelor de lucru pe care le oferă matematica.

Cum îi vedeți pe noii boboci?

Ca mai întotdeauna, cu

“Îmi este drag să am posibilitatea să le transmit studenților pasiunea pe care o manifest”

ochi de părinte-dascăl, înțelegător și răbdător cu punerea în valoare a realului lor potențial uman. Cât privește diferențele de valoare, ele sunt absolut normale și mă provoacă fie la a le pune mai bine în valență, fie a le atenua tarele, în funcție de cum apar situate, mai sus sau mai jos, pe o scară a ierarhiei lor.

Dacă ar fi să schimbați ceva la studenții din ziua de azi, ce ar fi acel ceva?

Aș schimba atitudinea un pic cam puerilă a câtorva față de perceperea statutului de student. Responsabilitatea socio-profesională a unui asemenea statut trebuie să fie bine înțeleasă, asumată și “purtată”.

i mai furnizor-de-învațăminte spectacol cu puțință”

Pe o scară de la 1 la 10, cât de apropiat vă considerați de studenți?

Cei mai în măsură să se pronunțe sunt înșiși studenții. Ei percep cel mai bine cât de apropiat sau depărtat le sunt, prin tot ceea ce fac. Dacă ar fi totuși să stabilesc o valoare a gradului meu de apropiere despre care vorbim aici, atunci aș zice, cu maximă îngăduință, 7. Întotdeauna a fost, este și va fi loc de mai bine, în această privință.

Despre familia dumneavoastră ne puteți spune câteva cuvinte?

Sunt căsătorit de peste treizeci de ani cu o ființă ce-mi este dragă și acum, la fel de mult ca în momentul în care, total emoționat, i-am "cerut mâna". Ba, aș putea spune chiar, din ce în ce mai mult, pe măsură ce "înaintăm împreună pe drumul vieții".

Aveți copii?

Da, un băiat, Alin, care este în momentul de față masterand la Universitatea Jacobs din Bremen, Germania, în domeniul "Smart Systems", după ce, în vara asta, a devenit licențiat cu dublă specializare ("Computer Science" și "Mathematics"), al Facultății de Științe de la aceeași universitate. Îi dorim puternic să aibă norocul necesar unei depline reușite în viață.

Un sfat pentru studenți?

Să se comporte, în cât mai dese împrejurări, cât mai ca-

"să-și urmeze cu toții, cu maximă pasiune și inteligentă rațiune, «glasul inimii»"

valerește (în bunul sens al cuvântului) decât se petrec lucrurile de obicei, iar studentelor le-aș zice să nu încerce să își trădeze, mai la fiecare pas, feminitatea (iarăși în bunul sens al cuvântului). Cât despre chemarea către informatică, să-și urmeze cu toții, cu maximă pasiune și inteligentă rațiune, "glasul inimii".

Iertați-mă, vă rog, dacă

am "exagerat cu cutezanța" de a vă povățui. Personal, nici pe fiul meu nu îmi permit să îl abuzez cu sfaturi, iar dacă este să îi dau vreunul, atunci cu siguranță mă consult în prealabil cu soția și am foarte mare grijă la formularea lui.

Cum vă petreceți timpul liber?

Atunci când nu sunt ab-

"Îmi place să pot fi un spectator avizat al lumii"

sorbit de "deliciile" matematicii, îmi dedic timpul liber fie unor mici treburi gospodărești ce se ivesc de făcut pe-acasă (de regulă "pasionându-mă" cele cu destulă migală în a le rezolva), fie unor activități de recreere activă, între care pun drumețiile pe primul plan. Am prins plăcerea străbaterii cu piciorul a oricărei forme pitorești de relief, din țară în special, dar și de altundeva de pe Terra. Îmi place să pot fi un spectator avizat al lumii în care mă aflu la un moment dat, atât ca locație, cât și ca grup de companie umană. Consider "spectacolul lumii" cel mai complex și mai furnizor-de-învațăminte spectacol cu puțință. Ador să observ lucrurile așa cum sunt, în starea și dinamismul lor în desfășurare, fără să intervin a le perturba, dar aducându-mi, dacă mi se solicită, contribuția la cercetarea și îmbunătățirea anumitor aspecte.

Între pasiunile pe care le am se include și urmărirea sau practicarea chiar a unui act artistic

"Consider «spectacolul lumii» cel mai complex și mai furnizor-de-învațăminte spectacol cu puțință"

sau cultural, între care vizionarea unui film bun sau a unui reușit spectacol de teatru, operă, operetă sau balet, audierea unei piese muzicale cu pronunțat mesaj, lecturarea unui text literar de valoare sau admirarea unei pasionante întreceri sportive.

Cândva, în tinerețe, am cochetat cu desenul, pictura și poezia, lucru de care îmi aduc aminte, din pă-

cate din ce în ce mai rar și cu mai multă stângăcie. Probabil că, la pensie, voi găsi mai mult timp pentru a mă reocupa de toate aceste lucruri dragi sufletului meu.

Carte preferată?

Este deosebit de dificil să încerc să fac o ierarhie. Mai curând pot să mă pronunț asupra unor genuri literare și muzicale care îmi sunt mai "la inimă". Astfel, pe primul loc aș poziționa, ca gen, poezia, după care aș așeza memorialistica, romanul psihologic și relatarea documentaristică.

Ce muzică ascultați cu plăcere?

Aș pune pe primul plan

poezia, memorialistica, romanul psihologic și relatarea documentaristică...

genul nestrident, dacă există așa ceva. Mai exact, muzica clasică, urmată de muzica de "entertainment" și de cea de relaxare-ambientală. Nu refuz apriori nici încercările de ordin avangardist, atât în muzică, cât și în literatură.

Ce părere aveți despre ASII?

Despre ASII, numai de bine! Spre deosebire de organizațiile studențesti de pe vremea mea, ASII este o organizație bine structurată, cu un program propriu bine gândit și dus, de cele mai multe ori, până la capăt, cu brio. Îmi place că are personalitate și este într-o permanentă stare de a face sau de a fi capabilă să facă ceva util membrilor ei, cât și în beneficiul facultății, la nivel de prestigiu. Mă bucură faptul că are un colectiv de conducere dinamic, priceput și dornic să facă efectiv lucruri dintre cele mai de laudă. Îi urez să rămână "veșnic" tânără și

dornică să realizeze fapte care să-i păstreze și chiar să-i argumeneze valoarea.

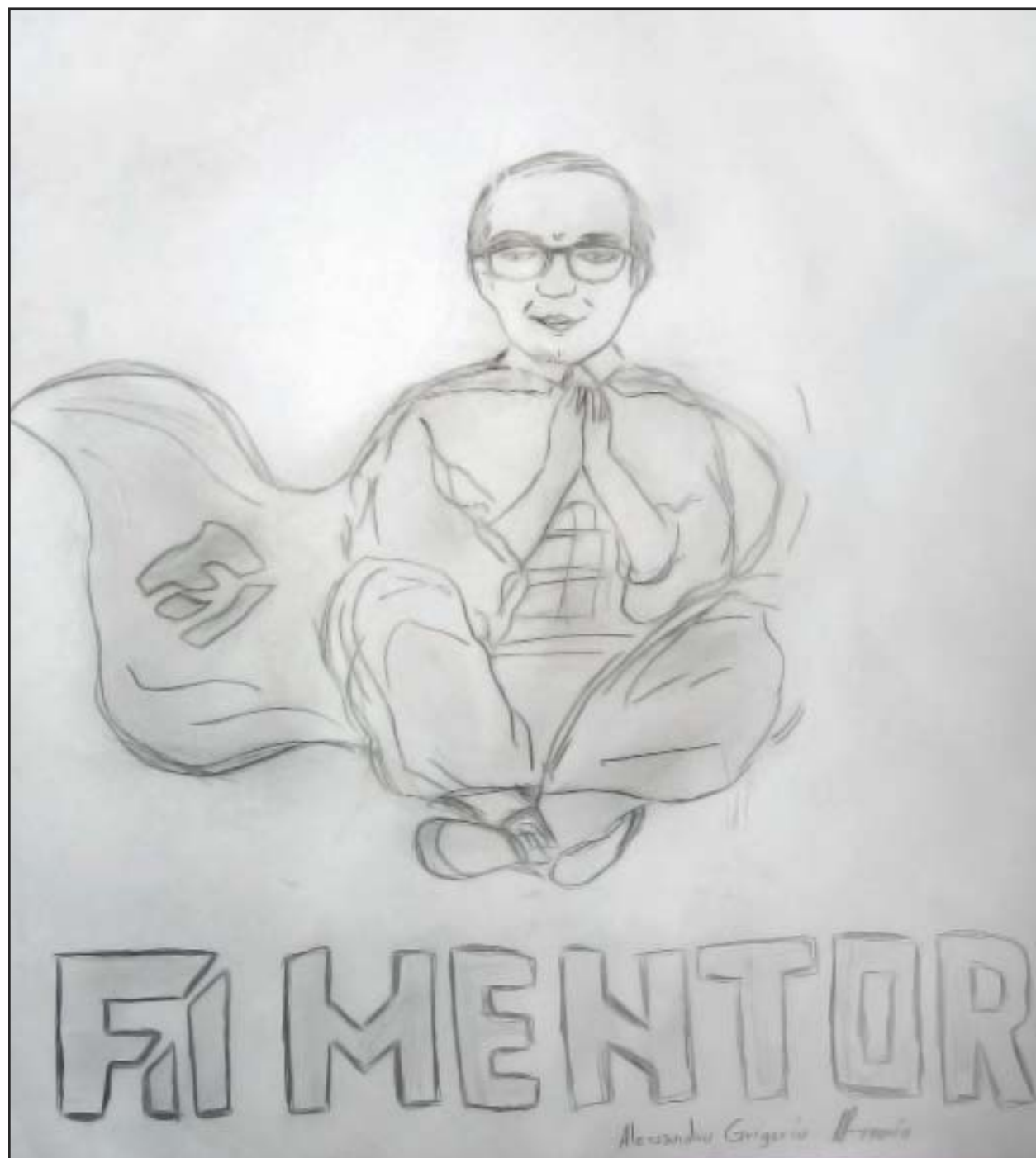
Închei aici ce aveam a vă spune și cu respectul convenit studenților mei,

Versiunea completă a articolului o puteți găsi pe situl Ziarului, ziar.asii.ro

Andrada Constantiniuc
05.11.2009

Andrada CONSTANTINIUC,
andra.constantiniuc@asii.ro

Mădălina LAZĂR,
madalina.lazar@asii.ro



Top 10 viruși din România

În numărul din noiembrie al Ziarului de ASII am decis să nu va mai prezint un singur virus, ci 10. Și nu oricare 10, ci cei mai răspândiți 10 viruși din România.

Este vorba de răspândirea familiilor de viruși, o medie a statisticilor furnizate de produsele antivirus prezente pe piața românească în mod oficial. Veți vedea că o bună parte din acești viruși v-au fost prezentați în numerele precedente ale Ziarului de Asii.

În capul listei,
Trojan . AutorunINF . Gen

1. În capul listei, conduce detașat **Trojan.AutorunINF.Gen**. După cum intuiți deja, e detecția pentru acele fișiere autorun.inf cu atribute hidden (ascunse) ce se copie în continuu pe stick-uri, memory card-uri și orice alt tip de memorii portabile. Atenție însă, nu orice fișier ce are numele autorun.inf este un virus!!! Orice CD, imagine de CD cu autorun (pornește singur când îl bagi în computer) folosește un astfel de fișier. Este atât de răspândit pentru că foarte mulți viruși (printre care și o parte din ceilalți din acest top) au ca metodă de răspândire folosirea fișierelor autorun.inf.

Kido sau Conficker blochează accesul la site-urile asociate produselor de securitate!

2. Win32.Worm.Downadup ocupă locul 2, cu un procent de 8% din totalul sistemelor infectate din România. Cunoscut și ca Kido sau Conficker, acest worm blochează accesul la site-urile asociate produselor de securitate. Este acel virus care se răspânda în întreaga rețea, pe baza unei vulnerabilități a sistemelor de operare Windows.

3. Trojan.Clicker.CM este prezent în special pe site-urile ce oferă gratuit spre downloadat crack-uri, generatoare de key, seriale pentru produse software comerciale. Este folosit pentru a forța accesarea paginilor ce apar în reclamele și pop-up-urile ce apar în acele pagini.

4. Trojan.Autorun.AET este detecția pentru fișierele autorun.inf,

Trojan.Clicker.CM este prezent pe site-urile ce oferă gratuit spre downloadat crack-uri, generatoare de key sau seriale pentru produse software comerciale

folosite de Win32.Worm.Downadup (de pe locul 2) pentru a porni virusul la fiecare restart.

5. Win32.Sality.OG este un file infector polimorfic care își adaugă codul criptat la sfârșitul fișierelor executabile (binare cu extensia .exe sau .scr). Pentru a se "debarasa" de protecția produselor antivirus instalate pe sistemul pe care îl infectează, copie un rootkit în sistem (executabil ce rulează în kernel mode - driver).

6. Exploit.PDF-JS.Gen este o detecție ceva mai generică, pentru detectarea virușilor ce infectează fișierelor de tip pdf, exploatând diverse vulnerabilități ale motorului de javascript din Adobe PDF Reader.

7. Ca și virusul de pe locul 4, și **Worm.Autorun.VHG** are legătură cu virusul de pe locul 2. Exploatează vulnerabilitatea MS08-067 din Windows, pentru a executa remote virusul donwadup pe alte sisteme.

8. Trojan.JS.PYV, este un javascript injectat în paginile web care prezintă vulnerabilități și astfel au putut fi "atacate".

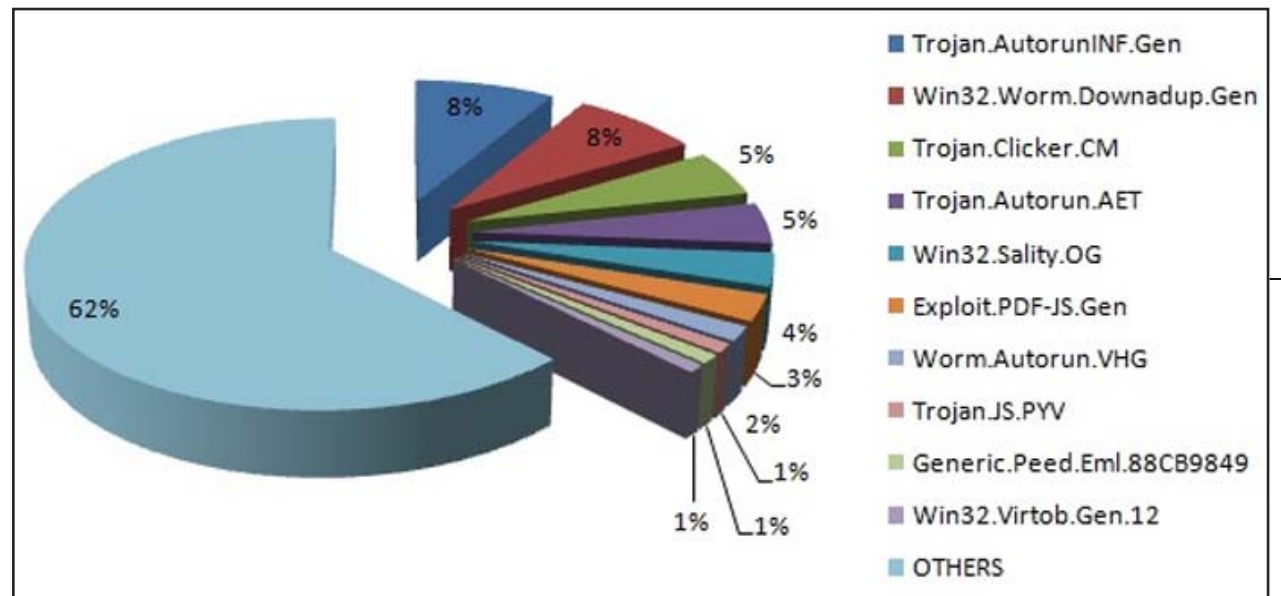
9. Generic.Peed.Eml.88CB9849 este detecția pentru worm-ul Peed, care se răspândește ca atașament la mail-uri.

10. Pe ultimul loc, **Win32.Virtob.Gen.12** e un alt virus despre care s-a scris în Ziarul de ASII în toamna anului trecut; este vorba

de o versiunea a file infectatorului virtob, virus scris în limbaj de asamblare (asm), și care își injectează bucăți de cod în executabile aparținând fișierelor din Windows.

După cum vedeți, metodele de răspândire sunt foarte numeroase, vă puteți virusa din tot mai multe surse, așa că, ar fi recomandat să folosiți un antivirus cât mai bun (puteți consulta testele de av-comparatives când alegeți unul) și, bineînțeles, să încercați pe cât posibil să nu accesați toate linkurile pe care le primiți în massurile de pe mess, sau pe mail.

Marius Barat, anul III
marius.barat@asii.ro



Detecție euristică a unui cod malware dintr-un fișier

O euristică este o metodă de a ajunge la rezultatul dorit cu o anumită probabilitate, apropiată de 1.

Pornind de la definiția anterioară, detecția euristică a unui cod malware dintr-un fișier reprezintă identificarea unui cod malware printr-o metodă automată.

De ce se folosește acest tip de căutare?

Printr-o astfel de metodă se poate împărți marea clasă de malware în subclase și astfel orice malware nou-apărut, sau dintr-o „familie” nouă, să poată fi identificat fără ca o persoană să-l fi „analizat” deja, aceasta ducând la așa-numita „detecție proactivă”. Această de-

tecție euristică se poate face în mai multe moduri, unele dintre aceste moduri fiind:

Emulare de Cod

Aceasta reprezintă emularea codului unui fișier executabil identificând lucruri malware pe care le poate face un fișier, multiplicarea sa, scrierea a cod virulent în alte fișiere, download-ul de malware și lista poate continua. Această metodă nu poate fi folosită cu succes în toate cazurilor de fișiere deoarece un astfel de sistem implică simularea tuturor instrucțiunilor din assembler (cartea cu toate instrucțiunile oferite de intel număra 854 de pagini), simularea tuturor funcțiilor api și multe astfel de implementări practic imposibile.

Astfel, un malware care folosește instrucțiuni foarte rare, sau folosește funcții dintr-un dll oferit tot de el este aproape imposibil de identificat în această metodă.

Analiza de cod dup semnături generice

Această metodă este mai mult o îmbunătățire a primeia, dar vine cu probleme. O astfel de detecție euristică se bazează pe o analiză anterioară a unei anumite familii, astfel încât se observă o anumită secvență de evenimente foarte specifică unei familii (ex: crearea unui fișier cu un anumit nume, executarea lui, punere la o anumită cheie de registri) sau întâlnirea unei secvențe de cod specifică unei anumite familii (ex: un anumit fel de decriptare, un RC4 mai deosebit sau altfel de secvență de cod specifică).

Familie de malware

Din însăși definiția sa, acest tip de identificare se face în special pe familii, astfel încât, dacă o familie de malware își schimbă radical metodele, atunci foarte probabil acest tip de detecție să eșueze până la o analiză ulterioară a unei persoane. Detecția euristică are avantaje și dezavantaje destul de multe, pe care mulți specialiști în securitate încearcă să se aducă la un anumit echilibru.

Familie de malware mai mulți malware care au aceleași simptome (ex: Downadup, Virtob, Zbot)

Marele avantaj este „detecția proactivă”, dar împreună cu acesta vine și marele dezavantaj - timpul analizei unui fișier fiind foarte îndelungat, consumul intens de memorie cauzând astfel un sistem fiind încetinit consistent. Un alt dezavantaj, acesta fiind

suportat de toate metodele „gene-rică” de detecție a unui cod malware sunt alarmele false. O alarmă falsă este atunci când este detectat un fișier curat (ex: se identifică drept malware calc.exe).

Se merită o astfel de detecție euristică?

Persoanele cu ani buni în spate de probleme de securitate de acest gen încă dezbat această problemă, dar fiecare ajungând la echilibrul detecției - alarme false specific lui. Marea problemă a vitezei care a fost inițiată la crearea acestui timp de detecție a fost în mare parte rezolvată, dar se cercetează în continuare această problemă, deoarece timpul pentru metodele statice e mult mai mic decât cel pentru astfel de detecții „dinamice”.

Adrian-Ștefan POPESCU
adrian.popescu@asii.ro

PES 2010

După 8 ani în care au evoluat de la un an la altul, coreenii de la Konami au lansat luna trecută cel mai nou joc din serie, Pro Evolution Soccer 2010, poate „cel mai tare” simulator de fotbal lansat până acum.

Începând cu anul 2001, pe piața jocurilor își fac apariția în fiecare an, câte două simulatoare de fotbal, fiecare cu o versiune din ce în ce mai îmbunătățită, FIFA și PES. De fiecare dată apar discuții cu privire la care din cele două jocuri este mai bun. Dacă până în urmă cu ceva vreme FIFA era preferatul multora din cei pasionați de fotbalul pe calculator, în ultimii ani PES a început să își câștige aprecierea datorită graficii de excepție, complexității gameplay-ului și realismului jocului.

un **adevărat simulator** de fotbal

Anul acesta, PES 2010 reușește să mai impresioneze o dată și chiar să treacă peste FIFA 2010. Principalul lucru care face diferența este grafica, o grafică la care s-a lucrat cu minuțiozitate și care oferă o perspectivă izbitor de clară a realității.

Trăsăturile fotbaliștilor din joc sunt foarte fin și atent conturate. La fel și acțiunile lor, reflectă un realism incredibil, pe care nu l-am mai văzut până acum la vreun simulator de fotbal.

Messi și Torres,
 imaginea PES 2010

Din punct de vedere al gameplay-ului, PES 2010 deține un mic mare avantaj: Uefa Champions League și Europa League, două competiții de anvergură în fotbalul european, își găsesc corespondentul virtual în cadrul acestui joc. Astfel este compensată lipsa licențelor pentru unele echipe sau ligi. Ce apreciez eu foarte mult este prezența unor echipe românești: Unirea, CFR Cluj, Dinamo, lucru pe care nu l-am văzut la FIFA.

PES 2010 este un adevărat simulator de fotbal, oferind jucătorului oportunitatea de a-și controla echipa în cele mai mici detalii. La acest lucru contribuie opțiunea Game Plan, accesibilă din meniul din timpul meciului, opțiune ce permite modificarea stilului de joc, mai defensiv sau mai ofensiv, aranjarea fotbaliștilor pe teren, mutarea liniei de apărare, suportul jucătorilor și multe altele.

echipe românești:
 Unirea, CFR Cluj și Dinamo

grafică la care s-a lucrat cu minuțiozitate pentru o **perspectivă izbitor de clară a realității**

Tot la capitolul grafică, sunt de menționat și îmbunătățirile aduse spectatorilor din tribune și arbitrilor. Spectatorii nu mai sunt niște simple coli de carton, sunt activi, se ridică de pe scaune la o ocazie a echipei preferate, se comportă diferit când joci acasă sau în deplasare. Arbitrul este mult mai expresiv, mai atent, astfel încât să nu încurce jocul, dar și mai activ.

reușește să treacă **peste FIFA 2010**

Este evident că îmbunătățirea graficii duce la un realism sporit. De apreciat este realismul de care se dovedește în crearea jucătorilor, iar ca dovadă stau Lionel Messi și Fernando Torres, imaginea PES 2010, ale căror trăsături sunt foarte realiste.



PES este un joc care își va face cu siguranță noi fani, o dată cu apariția acestei ultime versiuni. Pe lângă grafică și realism, cei care vor juca PES 2010 vor fi surprinși de calitatea bună a jocului la o configurație de sistem mai mică. Un minus pe care l-aș adăuga la PES 2010 este eroarea pe care o poate da la rulare pe Windows 7.

Sistem recomandat

Sisteme de operare
Windows XP SP3,
Windows Vista SP1

Procesor
Intel Core2 Duo 2.0GHz
 sau echivalent

Memorie RAM
2GB

Spatiu pe hard disk
8GB

Video
256MB, Pixel Shader 3.0
compatibile DirectX 9c
 NVIDIA GeForce 7900
 AMD/ATI Radeon HD2400
 sau superioare

Sunet
compatibil DirectX 9c

Multiplayer
Conexiune TCP/IP
la internet

Gamepad
compatibil Windows,
USB

Monitor
1280 x 720 pixeli



New Moon

Forbidden to remember. Terrified to forget. Nu este sloganul oficial, dar caracterizează extraordinar de bine sentimentul general așteptat a fi transmis. Fiind o continuare a filmului Twilight, pelicula dorește să-și păstreze admiratorii, și, de ce nu, să câștige alții noi.

Universul deja conturat este reluat, Bella și Edward trăindu-și idila după evenimentele petrecute la sfârșitul primului film. Intriga apare atunci când, de ziua Bellei, Jasper o atacă pe eroină datorită unei mici tăieturi la deget. Aparent fără un efect vizibil, acest incident

îl convinge pe Edward să o părăsească fiind convins că așa este mai bine pentru ea. Bella rămâne în Forks, având o depresie puternică din care cu greu reușește să își revină. Aceasta mai ales datorită lui Jacob, un nou prieten amuzant, care o face să uite, dar care nu este altceva decât un vâcolac - dacă pot spune așa (sau varianta de la sfârșitul celei de-a patra cărți - shapeshifter).

Intriga: Jasper o atacă pe eroină datorită unei mici tăieturi la deget

Spectatorii vor cunoaște o altă dimensiune a lumii conturată de cărți, descoperind magia legendelor considerate a fi locale în Forks. Victoria încearcă să se întoarcă să își răzbune iubitul omorât, Bella este atrasă de orice acțiune ce poate declanșa creșterea adrenalinei, iar Jacob împreună cu prietenii săi încearcă să își păstreze calmul, supărarea fiind cauza declanșării transformării lor în lupi. De această dată Bella este, într-o oarecare măsură, cea care îl salvează pe Edward, fiind forțată să călătorească până în Italia, unde va cunoaște regalitățile vampirilor - Volturi. Ușor-ușor se trasează și un triunghi amoros Jacob - Bella - Edward, care va prinde contur în continuarea filmului - Eclipse - ce va fi lansată în luna iulie a anului viitor.



de această dată Bella este cea care îl salvează pe Edward

acest nou capitol încearcă să ne aducă în sălile de cinema la sfârșitul lui noiembrie.



Fanii cărții, mai mult ca sigur, abia așteaptă să descopere ce elemente originale propune ecranizarea și ce anume se păstrează din firul epic conturat de Stephanie Meyer în 'The Twilight Saga'. Soundtrack-ul care a fost deja lansat și cele trei trailere anunță un film captivant. Nu mai este decât puțin timp până când vom putea să ne exprimăm opinia clară. În esență, New Moon evidențiază puterea sentimentului pe care Edward și Bella îl simt, anume că niciunul nu poate trăi fără celălalt.

Merită?

Aceasta rămâne la alegerea fiecăruia. Cu multe efecte speciale, o distribuție deja cunoscută de mulți (Kristen Stewart, Robert Pattinson și Taylor Lautner fiind cap de afiș) dar și noi "adaosuri" (dintre care trebuie menționați doi dintre actorii cu rol negativ, respectiv Dakota Fanning și Michael Sheen, pe care mulți îl știu drept Lucian din trilogia Underworld) și nu în ultimul rând cu un nou regizor (Chris Weitz).

Andrada Aștefănoaie, anul II

Pi - Faith in Chaos

Pi (1998) - sau Faith in Chaos - este un genial film american, un thriller psihologic ce te marchează prin conștientizarea nivelului la care poate omul să devină obsedat de un lucru, de o idee.

Este vorba despre constanta matematică π , care îi acaparează mintea și viața personajului principal. Max Cohen, numerologist teoretician, crede că orice există în lume poate fi înțeles prin intermediul numerelor. "If you graph the numbers properly, patterns will emerge", afirmă el cu convingere. Este genul de om care mereu rezolvă o problemă de logică, în gând, mergând pe stradă. Este genul de vecin care, întrebă de fiica vecinei de scară cât face 73 împărțit la 22, răspunde liniștit și halucinant de prompt 3.318...18...18...18...

73 / 22 = 3.318...18...18...

În decursul muncii sale, Max sesizează un anumit tipar în calcule realizate de el, iar certitudinea unei mari descoperiri ia proporții în mintea sa. Problema o reprezintă faptul că, atunci când vrea să printeze dovada descoperirii, Euclid, calculatorul său, *moare*. O serie de migrene care apar încă din copilărie, împreună cu schizofrenia și paranoia de care Max suferă, complică existența sa deja ieșită din comun.

"If you graph the numbers properly, patterns will emerge"

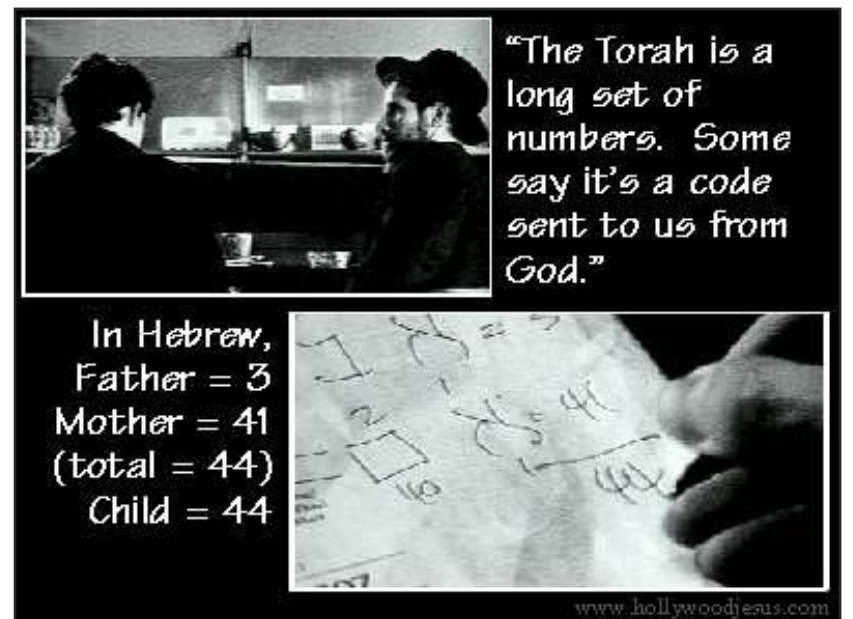
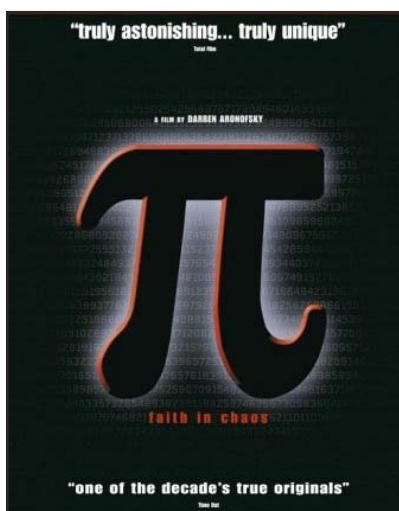
În încercările sale de a ajunge din nou la tiparul descoperit și de a lupta cu boala pot fi remarcate scene tulburătoare, pentru care regizorul Darren Aronofsky a câștigat titlul de cel mai bun regizor la Sundance Film Festival.

Teme precum matematici, Kabbalah sau jocul de Go sunt întâlnite pe parcursul întregului film, spectatorul cu înclinații spre zona reală găsind acest lucru absolut captivant.

matematici, Kabbalah sau jocul de Go

Un film despre un om care crede că în haosul nu este altceva decât o înșiruire de tipare este, cu siguranță, un film ce merită văzut!

Andrada CONSTANTINIUC,
anul II
andra.constantiniuc@asii.ro



Monolog fotografic

Când mă gândesc la fotografia autentică, văd o poartă misterioasă spre o lume străină de persoana mea, dar în care mă regăsesc prin ceea ce a văzut fotograficul înaintea ochilor mei.

Nimeni nu va mai trece prin acel loc, în acea clipă, vreodată și oricât de nesemnificativ ar fi fost subiectul fotografiat, amintirea sa a fost imortalizată pentru decenii, poate secole, poate pentru totdeauna.

de ce unele poze ne displac, iar altele se lipesc cu ușurință de inima noastră?

Fiecare dintre noi a privit cu drag o fotografie, fie din tinerețea noastră nu foarte îndepărtată, fie o reprezentare profesionistă a vreunui loc, făpturi mirifice nemaivăzute etc. De cele mai multe ori, aceasta ne-a transmis o stare anume, adesea inexplicabilă, uneori familiară. Întrebarea care urmează ar fi de ce fiecare simte diferit o fotografie și de ce unele poze ne displac, iar altele se lipesc cu ușurință de inima noastră?

Să fie tehnica?

Lumina este foarte importantă într-o fotografie. Însuși termenul de fotografie s-ar traduce ca „a picta cu lumină”, venind de la termenii grecești fotos (lumină) și graphy (a desena). Lumina caldă a dimineții sau a amurgului mângâie cu delicatețe fiecare loc și totul poate fi privit cu bucurie. Nici nu mai vorbesc de pitoreștile umbre pe care le lasă oamenii pe străzile nesfârșite, în neconținutul lor tumult zilnic.

Compoziția este cea care echilibrează într-o ramă mică frumusețea sau haosul din lumea mare. Aici este domeniul în care arta se întâlnește cu matematica, mai ales în ceea ce privește geometria dintr-un cadru și rolul ei în comunicarea mesajului. Cele două domenii și-au dat mâna și când l-au întâlnit pe Fibonacci, deoarece numărul de aur din picătură, respectiv fotografie, este obținut din șirul ce îi poartă numele. Raportul dintre oricare 2 numere succesive din șir (valoarea mai mare raportată la cea mai mică) este aproximativ 1.6, un număr considerat de artiști, încă din antichitate, un simbol al

armoniei.

Să fie povestea?

Cu siguranță raportăm ce vedem prin prisma uimitoarei fotografii la experiențele din viața reală. Fotografia este firesc legată de ideea de amintire. Fără să vrem, amintirile fotografiilor devin amintirile noastre și ne abandonăm uneori în lumi pe care am vrea să le redescoperim.

amintirile fotografiilor devin amintirile noastre

Povestea din fiecare cadru vine înainte sau după declanșarea aparatului. O atmosferă bună (ceața într-o dimineață însorită) și o compoziție adecvată (regula celor 3, forme geometrice într-o fotografie, perspective, puncte de fugă, linii statice și dinamice) compensează adesea lipsa unei teme, la fel cum uneori o temă bună poate acoperi toate deficiențele tehnice.

o fotografie trebuie să spună, prin povestea artistului, povestea tuturor



Eu simt că o fotografie bună trebuie să strige, trebuie să mângâie, să înduioșeze, să șoptească, să vorbească în cel mai fantastic mod posibil, prin tăcere. Ea trebuie să spună, prin povestea artistului, povestea tuturor, îndemnând inimile la contemplare și la armonie între oameni. Prin fotografie construim o lume nouă

pentru privitori, dar familiară pentru noi. Ne împărtășim bucuria, suferința, revolta, vitalitatea, optimismul cu lumea oferindu-i cu sinceritate aceste porți spre inimile noastre, numite fotografii.

AnaMaria Ciucanu, anul II
anamaria.ciucanu@asii.ro

Love 4 all



Teatrul românesc s-a modernizat în ultima vreme, decorurile sunt mai modeste, hainele mai simple. Piese de teatru se pliază după noile gusturi ale omului curent și,

de multe ori, renunță la principiile vechi ce conturează atmosfera pieselor clasice de teatru.

Love 4 all, însă, deși este o piesă

modernă, nu ține cont de publicul țintă, ci se desfășoară cu o naturalitate senină și savuroasă.

schimbul de replici este încărcat de ironie și umor

Povestea surprinde viața unor personaje de caractere diferite, motiv pentru care schimbul de replici este adesea încărcat cu ironie și umor. **Pantalone** este un aristocrat care se vrea respectabil, dar dovedește o viclenie absurdă, pe lângă zgârcenia sa în stilul vestitului Hagi Tudose. Iar dacă lipsa de grijă față de fata sa, care cerea cu disperare o rochie nouă (rația sa, o dată la 2 ani) sau față de slugile sale care țineau un regim de post negru, pentru că era nevoie de puțină „economie” în casă, nu sunt de ajuns pentru a ilustra dezumanizarea unui om, cele ce urmează sigur vor fi.

Pantalone este un aristocrat care se vrea respectabil

Acesta dorește un sfârșit cât mai rapid pentru bătrânul său tată, foarte bolnav, și apelează la serviciile unui alchimist pentru a-i săvârși complotul. Între timp, fiica sa se îndrăgostește de un siropos Apollo al zilelor noastre, care dorește să-i mărturisească acesteia dragostea sa nespuse, printr-o serenadă înflorită cu 51 de trandafiri roșii. Desigur, această mică escapadă este pusă la cale de servitorul cel mai simpatic al lui **Pantalone**, **Arlechino**, geniul comicalului în această inventivă piesă de teatru. Replicile de care se bucură spectatorii au un farmec deosebit și nu cred că va exista vreun moment lăsat pradă plictiselii.

Arlechino, servitorul cel mai simpatic al lui Pantalone - geniul comicalului

Morala, desigur, se va furișă singură în inimile voastre, răscolind poate ușoare muștrări de conștiință. Piesa este într-adevăr o fabuloasă comedie, dar ideea de bază spre care tânjește nu e departe de suferința societății noastre. Prea puțină iubire în lumea asta...

Premiera acestei revigorante piese de teatru, în regia lui Nicolae Ionescu, a fost la Ateneul Tătărași în ultima zi a lunii septembrie. Ateneul promite iubitorilor de teatru premiere de acest gen și în lunile ce urmează. Astfel își așteaptă cuminti rândul și titluri precum **În container**, **Fast Forward** sau **Unde sunt zăpezile de altădată**.

AnaMaria Ciucanu, anul II
anamaria.ciucanu@asii.ro

Dumineca orbului

de Cezar Petrescu

Deși am citit-o acum ceva timp, a rămas romanul meu de suflet. Deși contemporan cu Camil Petrescu, Cezar Petrescu (cei doi nu au nicio legătură de rudenie) este cu mult mai puțin cunoscut decât cel amintit mai sus.

fiecare personaj din roman se află cu un moment în urma celui căutat de el

Nu țin minte ca romanul să conțină vreo poveste de dragoste cu final fericit (în afară de o nuntă), ci, din contră, fiecare personaj din roman se află cu un moment în urma celui căutat de el. Orbul există, atât propriu, cât și la figurat. Romanul urmărește destinul a 24 de personaje, iar acțiunea se petrece într-o singură zi. Povestea poate părea simplă, dar, trecând dincolo de superficial, substraturile sunt chiar foarte profunde.

destinul a 24 de personaje, cu acțiunea petrecută într-o singură zi

Primele personaje care ne sunt prezentate sunt Sergiu Miclau și Gina Alimănescu. Deși prezentați inițial în contradictoriu – el puternic, curajos, ea timida, firavă, el sosit în București pentru a participa la înmormantarea mamei vitrege, ea, pentru a onora invitația la o nuntă – Sergiu Miclaus se îndrăgostește de Gina Alimănescu, sentimentul fiind reciproc. După lungi insistențe din partea lui, cei doi stabilesc să se întâlnească în decursul zilei de duminică, după înmormantare, pentru a merge împreună la nuntă. Ajunsă acasă la mătușa sa – de fapt, femeia care o adoptase – Gina începe să-i povestească entuziasmată despre Sergiu.

Întamplarea nefastă face ca Sergiu să întârzie câteva ore la în-

tâlnirea stabilită. Speranța Ginei, cum că acesta va apărea într-un final, se spulberă, încetul cu încetul, până ce, într-un final, aceasta se hotărăște să plece singură la nuntă. În momentul în care Sergiu reușește să ajungă, este deja prea târziu. Mătușa Ginei hotărăște în locul ei. Dragostea, care în dimineața aceleiași zi apăruse gradat, dispăre în același ritm, până seara.

Un roman cu personaje diverse, bine conturate

De fapt, nu este singura poveste de dragoste neîmplinită, nelasată să crească, a romanului. Scena care explică cel mai bine romanul este, nu legată de personajele principale ale romanului, ci de două umbre: slujitorul unchiului lui Sergiu și slujnica mătușii Ginei – doi oameni care se iubesc, care își doresc să fie împreună. El plecase acum 20 de ani în capitala, ea venise să-l caute. Dar ceea ce i-a legat în roman, în afară de



dragostea imensă, a fost gestul de a milui orbul. Aceeași dorință, de a se regăsi unul pe celălalt, aceeași zi, același loc, aproape aceleași gesturi, dar în momente diferite. Dacă în cazul de mai sus orele au fost de vină, în cel de-al doilea caz, doar câteva minute i-a despărțit unul de celălalt.

Romanul nu se vrea a fi un roman al iubirilor eșuate, ci al superficialității cu care tratăm anumite probleme.

Duminica orbului este un roman care îți lasă oarecum un gust amar la finalul lecturii, dar foarte plăcut și cu personaje diverse, bine conturate. Acesta nu se vrea a fi un roman al iubirilor eșuate, ci mai degrabă, al superficialității cu care tratăm anumite probleme.

Ana-Maria ALIONTE, anul II
ana.alionte@asii.ro

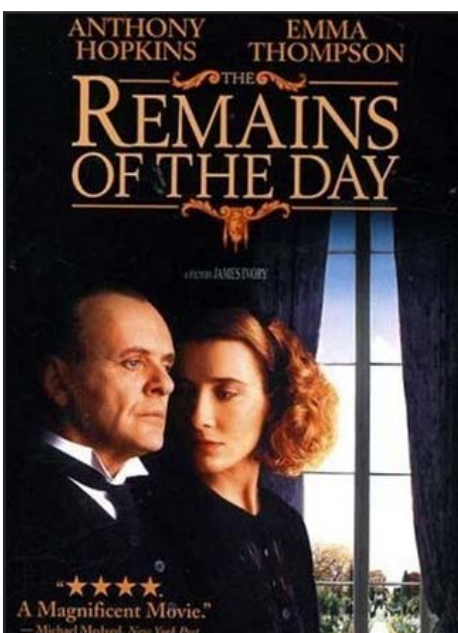
Rămășițele zilei

Ce este clasic și nu moare

Ce poate fi mai nimerit pentru a ne scoate puțin din atmosfera apăsătoare a crizei și a grijilor cotidiene decât un film inedit, cu actori unii și unii, ce ne introduce în atmosfera Angliei de altădată ?

Filmul *Rămășițele zilei* (The Remains Of The Day) este un film clasic, unic, regizat după nuvela omonimă a mult-premiatului scriitor Kazuo Ishiguro.

Anthony Hopkins îl interpretează magistral pe domnul Stevens



În Anglia anilor '50, domnul Stevens (interpretat magistral de Sir Anthony Hopkins), majordom la Darlington Hall, primește o scrisoare de la domnișoara Kenton (Emma Thompson), care a lucrat împreună cu el ca intendentă în anii premergători celui de-al doilea Război Mondial. Douăzeci de ani mai târziu, lordul Darlington (James Fox) a moare, iar Darlington Hall este cumpărat de un fost congressman american, domnul Lewis (Christopher Reeve). Domnișoara Kenton mărturisește în scrisoare că mariajul ei este pe cale să se destrame și că este nostalgică după zilele în care a lucrat la Darlington Hall. Stevens, care a rămas unul dintre puținii servitori din era apusă a Darlington Hall, merge să o viziteze pe domnișoara Kenton, în speranța că o va convinge să se întoarcă.

totul se petrece în Anglia anilor '50

Filmul face o incursiune înapoi în timp, și ne arată momentul sosirii domnișoarei Kenton ca menajeră. La acel timp, Darlington Hall era frecvent vizitat de persoane importante din viața politică a perioadei interbelice. Stevens, loial și perfecționist, calm și eficient, reușea să-și îndeplinească mereu îndatoririle cu succes; de aceea, mândria lui era nemăsurată. E grăitor momentul când tatăl său, și el servitor la Darlington Hall, este pe

Stevens este majordomul loial și perfecționist, calm și eficient

moarte, dar cu toate acestea, Stevens continuă să-și facă meseria. Domnișoara Kenton este de asemeni eficientă și cu o voință de fier, dar este mai caldă în relațiile cu ceilalți. În timp, neînțelegerile dintre ea și Stevens dispar. Devine clar faptul că d-ra Kenton se îndrăgostește de Stevens, și se pare că și el de ea, deși sentimentele sale rămân ambigue, fiindcă Stevens nu e genul de om care să își arate sentimentele. Ea încearcă să depășească acest zid al inimii lui Stevens, dar răceala lui este prea mare. În cele din urmă, ea alege să se căsătorească cu un bărbat pe care nu îl iubește sincer, părăsind casa chiar cu puțin timp înainte de izbucnirea celui de-al doilea război mondial.

Lordul Darlington moare falit, cu reputația distrusă, în ciuda eforturilor sale de a încerca să schimbe lumea în bine. Astfel, și Stevens începe să se gândească la propriile regrete, așa cum face și domnișoara Kenton (devenită Doamna Benn). Cu toate acestea, d-ra Kenton refuză invitația lui Stevens de a se întoarce la Darlington, explicând că vrea să rămână cu soțul ei, mai ales fiindcă fiica lor urmează să aibă un copil. După întâlnire, Stevens o conduce prin ploaie pe d-ra Kenton la autobuz. În timp ce d-ra Kenton plânge, Stevens, încă incapabil să își arate sentimentele, ridică simplu pălăria în semn de adio.

Lansari albume noiembrie 2009

Kumm - "Far from Telescopes", 5 noiembrie
Robbie Williams - "Reality Killed The Video Star", 9 noiembrie 2009
Tori Amos - "Midwinter Graces", 10 noiembrie
Cristi Gram, chitaristul formației Phoenix - "State of Mind", 21 noiembrie, la Sala Radio, București
Metallica - "Francais Pour une Nuit" [live DVD], 23 noiembrie

Alexandra ROMAN, anul II
alexandra.roman@asii.ro



Scena finală a filmului îi arată pe Stevens și pe noul său stăpân, congressman-ul Lewis. În mod simbolic, un porumbel intră din greșeală în camera unde se aflau cei doi bărbați. Aceștia din urmă eliberează porumbelul, care zboară spre libertate, lăsând în urmă pe Stevens și clădirea Darlington Hall.

Ana-Maria TIMOFICIUC, anul II

Motorola DROID

Trecut-au anii și, sincer, nu am sesizat nimic spectaculos din partea multora firme producătoare de terminale mobile care au cât de cât o imagine și o istorie respectabilă.

În ultima vreme, lumea a fost bombardată doar de „Iphoniști”, „Nokiaci”, „Omniaci”, „HTCiști” etc. Probabil, sufocați de atâta dominație, multe firme încearcă să se relanseze sau să țină pasul. O astfel de firmă este și Motorola, care va lansa în curând o piesă de rezistență menită să atragă privirile și buzunarele consumatorilor (ca un mic info, Motorola produce dispozitive mobile încă din Al Doilea Război Mondial).

Fără să mai trag mult de timp, vă anunț că Motorola va lansa un smartphone mobil ce beneficiază de ultima versiune a sistemului de operare marca Google (Android 2.0). De altfel, și numele e destul de sugestiv - Motorola DROID.

Motorola produce dispozitive mobile încă din Al Doilea Război Mondial

Pe scurt, printre cele mai strălucitoare facilități enumerăm o conexiune foarte rapidă („high speed” cică), căutare vocală, un ecran imens cu touchscreen și

multe altele mai frumoase împachetate într-un slider finuț și foarte subțire.

conexiune foarte rapidă, căutare vocală, ecran imens cu touchscreen

Mai pe larg și într-o anumită ordine, putem spune că prin serviciile web oferite de terminal avem la dispoziție flash 10 + un procesor cortex A8 ce oferă o conexiune incredibilă și informații de înaltă calitate (display-ul de 3.7 inchi ~ peste 400.000 de pixeli). Prin dublu „tap” pe display se poate mări imaginea pentru a putea studia mai atent conținutul.

La nivel de Google Search, informațiile dorite sunt furnizate instant, rezultatele căutării cuprinzând contacte, bookmarks etc. și nu oricum, ci prin comandă vocală.

SO-ul Android 2.0 oferă posibilitatea de a ne customiza DROID-ul cu mii de aplicații disponibile prin propriul lor Android Market, conectivitate la Facebook sau Google Maps și posibilitatea de naviga prin 6 astfel de aplicații dintr-un foc.

Mobilul dispune de tastura

tastura Qwerty, înregistrare calitate DVD, upload direct pe Youtube, 16 GB integrați



Qwerty ce-ți va ușura dexteritatea la scris mesaje sau chat IM; totodată integrarea cu Gmail îți vor mări cu siguranță posibilitățile de office + social sharing.

Nu par mare lucru, dar toate la un loc fac din acest dispozitiv unul foarte promițător. Să nu uităm de altele, precum înregistrare calitate DVD și upload direct pe Youtube (pentru cei mai entuziaști dintre noi), cameră foto de 5 megapixeli cu flash dual-Led, stabilizator de imagine și autofocus, 16 GB integrați + upgrade la 32, bluetooth + wireless și să nu uităm de faptul că putem da copy paste la url, text, poze etc.

Pe lângă astea, dacă mai

integrezi și multimedia station-ul

integrat la carkit, devine GPS complet funcțional

disponibil, poți să-ți transformi mobilul în ceas cu alarmă, ramă foto-digitală sau, integrat la carkit, el devine GPS complet funcțional.

În concluzie, Motorola DROID reprezintă o variantă demnă de competiție pe piața smartphone-urilor și să sperăm că acesta va reprezenta doar primul val din ce va urma.

ALTE SPECIFICAȚII

- **Timp Vorbire – 6.4 ore, timp standby 11.25 zile**
- **Greutate – 169g**
- **Dimensiune: 60.00 (x) x 115.80 (y) x 13.70 (z) mm**
- **Browser: Webkit HTML5 based browser; Flash 10 ready**
- **Display: 3.7”, 480x854 WVGA temă horror**

Alecsandru GRIGORIU,
anul III
alecsandru.grigoriu@asii.ro

Scurte și la obiect

• Lucruri ciudate găsești pe eBay. Sunt curios cine ar cumpăra o consolă WII arsă la cuptorul cu microunde? Sunt și mai curios dacă cineva a cumpărat acel sandwich mușcat de Britney Spears pus la vânzare acum câțiva ani.

• Un japonez a realizat designul unui laptop din carton complet reciclabil și de unică folosință. Astfel de dispozitiv cred că-l iei la prânz și atât.

• Ești prea geek... pardon... ocupat în fața calculatorului încât nu mai vezi ce-i în jurul tău? Nicio grijă, poți să vezi cum se distrează prietenii tăi prin noua oglindă retrovizoare special creată pentru monitoare sau displayuri.

Redacția

Redactor șef:

Andrada CONSTANTINIUC

Design ziar:

Alecsandru GRIGORIU
Anca AILIOAEI
Cristian RADIC

Corectură:

Ana-Maria ALIONTE
Mădălina LAZĂR
Andrada CONSTANTINIUC
Alexandra ROMAN
Cristian RADIC

Site ziar:

Teodor SAVIN
Jordan RAȚĂ

Redactori:

Andreea STANCIU
Andreea ENUȚĂ
Alin ALEXANDRU
Andrei DIACONU
Ana-Maria ALIONTE
Alexandra ROMAN
Anamaria CIUCANU
Andrada AȘTEFĂNOAIE
Andrada CONSTANTINIUC
Mădălina LAZĂR
Ionuț RĂILEANU
Marius BARAT
Adrian-Ștefan POPESCU
Andreea HILOHE
Alecsandru GRIGORIU

Colaboratori:

Sabin-Corneliu BURAGA
Cosmin VÂRLAN
Ana-Maria TIMOFICIUC
Vlad MANEA
Adi Buzgar (SYTECH)
Nicolae PALAGHIU

