



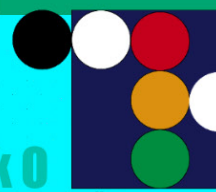
Vydanie:  
Marec 2023

Školský online časopis

**DELTTA**

**MAGAZINE**

[www.spsdtt.sk](http://www.spsdtt.sk) 0



SPŠD Trnava

# Ročník 2, číslo 4, polrok

## Vydavateľ:

SPŠ dopravná v Trnave

## Šéfredaktorka:

Mgr. Zuzana Kupcová

## Redaktori:

Monika Janečková  
Patrícia Balogová  
Róbert Kandray  
Lukáš Antal  
Samuel Vojtela  
Andrej Hartl  
Simona Novanská  
Veronika Kubovičová  
Adam Rón

## Výroba:

Pavol Ocelka

Mgr. Zuzana Kupcová

## Spolupracovníci:

PhDr. Viera Kucharíková  
Mgr. Monika Geršiová  
Mgr. Peter Sokol, PhD.  
Mgr. Jozef Kučerák  
PaedDr. Veronika Gabal'ová, PhD.



CENA: nepredajné

# OBSAH

Editoriál **1**

Pridaj sa k nám **2 - 3**

Traditionen zu Ostern **4 - 6**

Dopravná akadémia **7 - 8**

3D Skenovanie **9 - 11**

Zmeny ročných období a vplyv zmien **12**

Vector W8 **13 -17**

3 pretekárske autá **18 - 20**

Nová sezóna Formule 1 **21**

Opýtali sme sa.... **22 - 23**

Assassin's Creed **24 - 28**

Kniha - Blacktongue thief **29**

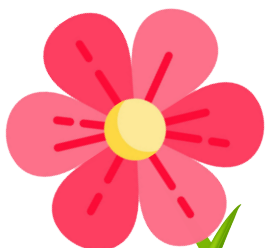
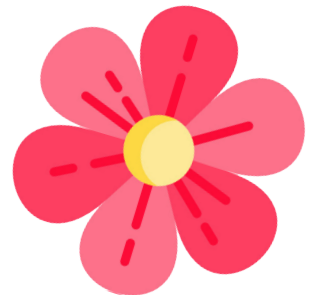
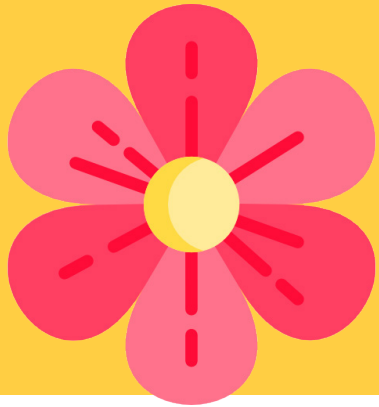
Recenzia Knihy - Návrat z temnoty **30**

Rutina železničiarov? (Hádanka) **31 - 32**

Informačná bezpečnosť (Tajnička) **33**

Easter puns **34**

Riešenia **35 - 36**





# EDITORIÁL

Ahojte, Dopraváčky a Dopraváci!

Opäť nastal čas, aby naše nápady uzreli svetlo-sveta a krátkym čítaním vám predstavili opäť niečo zaujímavé, nové, ale i to, čo sa nám zdalo dôležité a priniesli vám tak náš pohľad na rôzny aspekty nášho života a koníčkov.

Po prvýkrát sme vyspovedali učiteľa – naša nová rubrika – prvou obeťou sa stal p. učiteľ Ing.

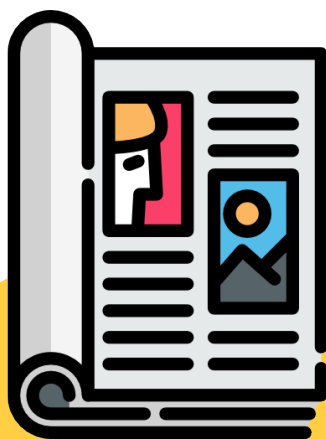
Čakovský. Dúfame, že sa vám nápad páči (poprípade nám môžete na Edupage napísať, koho vyspovedať nabudúce).

V aprílovom čísle na vás čakajú i logické hádanky orientované (nielen) pre odbor 3739 elektrotechnika, ale i pre iných nadšencov hádaniek v podobe logických zadaní a rovnako i tajnička z dielne našich informatikov.

Budeme radi, ak sa pohodlne usadíte a hoci i prestávku si spríjemníte čítaním našich článkov.

Prajeme vám krásnu Veľkú noc a čaká nás posledná štvrtina školského roka 2022/2023.

Mgr. Zuzana Kupcová



**P.S.**

**Chceš sa aj ty stať súčasťou redakčnej rady?**

**Máš zaujímavý koníček? Si v niečom „Profík“?**

**Venuješ sa niečomu už zopár rokov?**

Uvítame každého žiaka, ktorý by rád priložil ruku k dielu. Môžeš si vyskúšať písanie článkov, korektúru textov, vytváranie grafických doplnkov, ilustrácií, ankiet, „prácu skutočného fotografa“ a podobne. Máš možnosť prísť sa nezáväzne pozrieť na jedno z našich online stretnutí, prispievať jednorazovo, ale aj stať sa riadnym členom - bezplatne. V prípade záujmu nás nezapodni kontaktovať na našom maili (deltta.casopis.spsdtt@gmail.com). Kontaktovať nás môžeš v priebehu celého školského roka.



# Neváhaj !!!

## Pridaj sa k nám do školského časopisu DelTTa !

Mgr. Zuzana Kupcová

AK ešte stále váhaš, či sa pripojiť k tímu (a.k.a redakcie) školského časopisu DelTTa, máme pre Teba zopár tipov, ktoré Tvoje rozhodnutie uľahčia. Článok pomôže i nám, autorom textov, ktorí si štyrikrát do roka lámu hlavu, čím prispieť. Znie to jednoducho, že štyrikrát do roka, ale je za tým veľa nápadov, tímovej práce a stretnutí, ktoré nás posúvajú vpred.

Lámeš si hlavu nad tým, čím by si prispel do školského časopisu a chceš sa pridať? Máme pre teba tipy na témy, ktoré by mohli našich/vašich spolužiakov. Vyber si niektorý námet z uvedených okruhov a pusti sa do práce. Fantázii polená pod nohy rozhodne nehádzeme a sme otvorení novým nápadom a príjemnému závanu fantázie, ktorý medzi nás vdýchneš.

Formu a prostriedky si vyberáš pri článkoch sám. Ak sa napríklad rozhodneš písať o polročnom vysvedčení, môžeš si zvoliť akúkoľvek formu od fejtónu až po komentár, správu, rozhovor, anketu, reportáž či úvahu (učivo 2. ročníka SŠ, ak nevieš, poradíme).

Nevnímaj námet ako niečo zväzujúce. Naopak, uži si to.

Nech sa páči:

### ŠTUDENTSKÝ ŽIVOT

- športové tímy
- učitelia
- zmeny na škole
- školský bufet
- školská jedáleň
- mimoškolské aktivity
- exkurzie počas vyučovania
- pripravované podujatia a aktivity
- školské výlety
- hodnotenie žiakov na škole



## KULTÚRA

- tipy na knižné, hudobné či filmové novinky
- školské akadémie, besiedky a iné vystúpenia
- predstavte „umelcov“, ktorých nájdete medzi spolužiakmi
- recenzie kníh, hudobných albumov, filmov
- kultúrne tipy na podujatia vo vašom meste/obci
- organizované školské predstavenia
- literárne, výtvarné a iné súťaže



## HISTÓRIA

- zaujímavosti o založení školy
- história názvu školu
- história školského športového tímu, umeleckého súboru, kapely, a podobne
- fotografie budovy školy (kedysi a dnes)

## OČAMI ŠTUDENTOV

- požiadaj náhodne vybraných študentov o príspevok, v ktorom by opísali svoj pohľad:
- na niektorú z významných udalostí, ktorá sa udiala na Slovensku/v tvojom regióne
- systém práv a povinností žiakov v tvojej škole
- princípy, ktoré robia z učiteľ'ov dobrých učiteľ'ov
- princípy, ktoré robia zo žiakov dobrých žiakov
- systém známkovania v škole
- vnútorný poriadok školy

## OSOBNÝ ROZVOJ

- ako si získať nových priateľ'ov v kolektíve
- ak čo najefektívnejšie spolupracovať na školských projektoch
- ako prekonať strach z písomiek
- ako sa zbaviť zlozvykov
- ako sa zbaviť stresu
- ako sa efektívne učiť na písomku
- ako si zlepšiť známky



## INÉ NÁMETY

- študentské komiksy
- rozhovory so zaujímavými osobnosťami alebo skupinami ľudí z tvojho mesta/obce
- kvízy
- vtipy
- ukry na stránkach časopisu detail (ikonu, obrázok alebo logo) a požiadaj čitateľ'ov, aby ho objavili

\*POZNÁMKA: Autorka sa inšpirovala textami na [www.jilster.com](http://www.jilster.com). a [www.skolskycasopis.sk](http://www.skolskycasopis.sk)

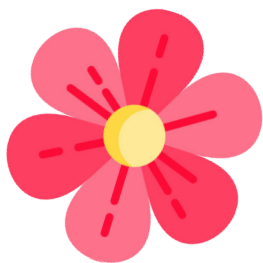
# Diese Traditionen pflegen die Deutschen zu Ostern

PhDr. Viera Kucharíková

Ostern steht vor der Tür. Eigentlich geht es dabei um die Auferstehung Jesu Christi, bei den meisten stehen bei der Brauchtumpflege aber eher Osterhasen und Eier im Vordergrund. Demnach wollen von den gut 1.000 Befragten 78 Prozent Ostern feiern - davon gehen aber nur 18 Prozent in die Kirche. Deutlich populärer ist mit 58 Prozent das traditionelle Ostereier verstecken und suchen. 54 Prozent bemalen und färben diese auch selbst, 28 Prozent blasen sie auch aus. Bei 35 Prozent gibt es zu Ostern einen ausgiebigen Brunch, 34 Prozent geben an, Osterkörbchen zu basteln. Am wichtigsten ist an diesem langen Wochenende aber ohnehin für die meisten, dass die Familie zusammenkommt (55 Prozent). Zehn Prozent freuen sich schlicht über das lange Wochenende.







# Traditionen zu Ostern in Deutschland



Jesus Christus ist an Ostern auferstanden. Darum hoffen Christen auf das ewige Leben. Doch was hat der Osterhase damit zu tun? Wir stellen sechs Osterbräuche vor.

## 1. Die Osterkerze

Eine sehr alte Tradition an Ostern ist die sogenannte Osterkerze. Das Licht gilt schon seit jeher als Zeichen für das Leben. Seit dem Altertum galt das Symbol des Feuers als etwas Heiliges.

## 2. Das Osterlamm

Ostern ist das tierreichste unter den christlichen Festen. Heute kommen Osterlämmer in Gestalt eines Kuchens auf den Tisch. Der besonders süße, weiche, buttersatte Teig, aus dem das Osterlamm oder der Hefezopf gebacken sind.

## 3. Der Osterhase

Erst seit dem 17. Jahrhundert bringt der Osterhase die Eier, davor waren es je nach Region verschiedene Tiere.

## 4. Die Ostereier

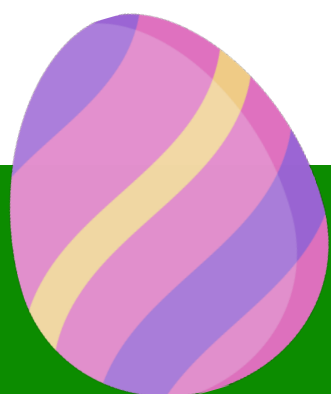
Auch das Ei galt in den antiken Kulturen und Religionen als ein Symbol für die Fruchtbarkeit und Wiedergeburt.

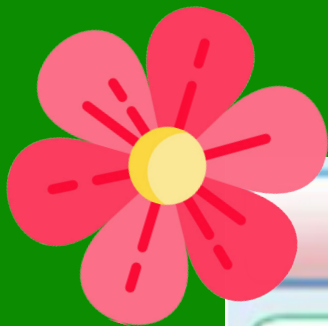
## 5. Osterlachen

Eine sehr alte Tradition zu Ostern ist das Osterlachen. Dabei erzählt der Priester in der Osterpredigt lustige Anekdoten, um die Gläubigen zum Lachen zu bringen.

## 6. Das Osterwasser

Seit Anbeginn der Menschheit gilt das Wasser als Symbol für das Leben und die Fruchtbarkeit. Dies sollte ein ganzes Jahr lang Augenleiden, Ausschlag und andere Krankheiten heilen sowie für eine ewige Jugend und Schönheit sorgen. Nach dem Volksglauben sollen diejenigen Kinder, die mit dem Osterwasser getauft wurden, besonders intelligent werden.





# O S T E R E N



Kücken



Henne



Dekoration



Osterkorb



Frühlingsblumen



Osterlamm



Schmetterling



Nest



Osterei



Osterhase



Tier bemalen



Box mit Eiern



Narzisse



verstecken



tragen



Krokus



Weidenkätzchen



Tier dekorieren



Stiefmütterchen



Happy Easter



# Dopravná akadémia – mojím pohľadom

**Simona Novanská II.A**

Dopravná akadémia, alebo študijný odbor ekonomika a manažment v doprave, zasielateľstvo- je jeden z piatich ponúkaných odborov na našej Strednej priemyselnej škole dopravnej v Trnave.

Po absolvovaní prijímacích skúšok a úspešnom prijatí na túto školu, som si ako smer zvolila práve tento odbor, na ktorý sa mi dostali dobré ohlasy od študentov z predchádzajúcich ročníkov. Z viacpočetných benefitov ma zaujala možnosť študovania dvoch jazykov, a to anglického a nemeckého, čo mi poskytlo všeobecný prehľad a nahladenie do kultúry iných krajín.

Okrem jazykov som získala vedomosti vďaka ekonomickým a dopravným predmetom zameraným na vyprofilovanie odvetvového ekonóma, účtovníka najmä pre oblasť dopravy a zasielateľstva a prevádzkových činností v doprave.

Hlavným cieľom školského vzdelávacieho programu je pripraviť absolventa na prax ako aj spoločne na vysokoškolské štúdium, naučiť sa základy o fungovaní trhu, orientovať sa v predpisoch týkajúcich sa podnikateľskej činnosti, ako viesť jednoduché a podvojnú účtovníctvo, poznatky z hľadiska prepravného procesu, činnosti zasielateľa či podstatu a význam marketingu a manažmentu.

Dopravná akadémia ponúka počas štúdia prax a to prakticky aplikovať zručnosti z odborných predmetov najmä pomocou využívania softvérových programov, akým je napríklad KROS.

Po dokončení maturity ma však čaká otázka, či „Začať pracovať alebo pokračovať v štúdiu na vysokej škole?“, preto sa tu, pre nás študentov, zobrazuje široká škála, kde sa uplatniť. Či už ako zasielateľ, riadiaci pracovník, dispečer, referent práce a miezd, ekonóm, účtovník alebo podnikateľ.





**Taktiež ako sa vraví:**

„Každá minca má dve strany”, preto aj ja som natrafila na zopár nedostatkov počas štúdia, ako napríklad, že môj odbor nezískava motivačné štipendium, ako odbory zaradené ako nedostatkové na trhu práce. S výberom školy som však i napriek tomu spokojná a najviac ma tešia odborné exkurzie a výlety, ktoré sa u nás na škole organizujú.

Výber odboru hlavne súvisí s prednosťami, koníčkami a záľubami žiaka, preto ak obľubujete cestovanie, učenie sa cudzích jazykov vám ide s ľahkosťou, chcete byť súčasťou sveta ponúk, dopytov, cien alebo sa do hĺbky venovať doprave a jej využitiu, tak si myslím, že tento odbor je presne práve pre vás a nájde si vás rovnako, ako si našiel mňa



# 3D SKENOVANIE

**Mgr. Zuzana Kupcová**

3D skenovanie je jedným z menej známych technológií používaných na dizajn, inšpekciu a kontrolu kvality. Tento spôsob bezkontaktnéj meracej technológie konvertuje fyzický model do digitálneho trojrozmerného počítačom ovládaného dizajnu (CAD) za pomoci rôznych skenovacích softvérov. V prítomnosti sa stáva esenciálnou pomôckou pre vývojárov, ktorí potrebujú presnú dimenzionálnu inšpekciu, virtuálny obraz a analýzu.

Technológie 3D skenovania používajú senzory na zaznamenanie dát akéhokoľvek produktu. Táto technológia je schopná s ľahkosťou zachytiť virtuálny obraz fyzického objektu, ktorý môže byť nasledovne analyzovaný, upravený, vytlačený alebo zachovaný.

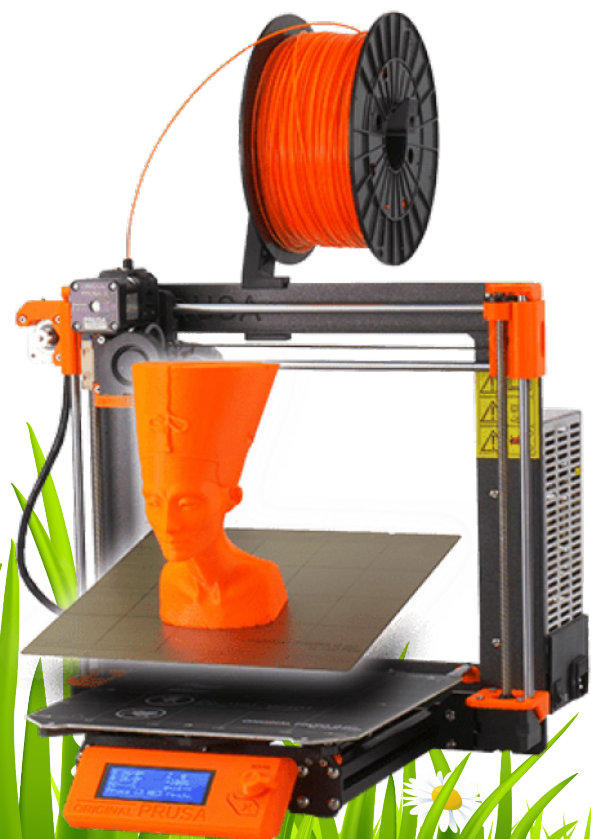
Táto technológia umožňuje podrobnú prípravu produkčných systémov, ktoré sa používajú v automobilovom priemysle, v sektoroch kontroly kvality, pri výrobe lekárskech protéz, architektúre a v mnohých ďalších.

## Potenciál 3D skenovania v industriálnej sfére

Doména 3D skenovania je používaná v množstve industriálnych sektorov. 3D skenovacie technológie sa používajú na skenovanie fyzických komponentov, ktoré často nemajú CAD dáta a teda replikujú dáta pre digitálne využitie. Je to výhodné pre komponenty so zložitou geometriou, opotrebované alebo zničené predmety na analyzovanie presnosti a konštrukčnej kvality. Poskytuje informácie ohľadom požadovaného formátu objektu a tieto informácie sú zakódované ako súčasť logických opatrení.

3D laserové skenery minimalizujú čas potrebný na prípravu a skenovací priestor, zlepšujú proces skenovania a redukujú množstvo chýb v databáze. Výskumníci používajú priestorové skenovanie na zapisovanie, inšpekciu a zachytávanie rozmerov budov a ich interiérov. Sú nevyhnutnou pomôckou pre urbanistických dizajnérov ktorý ich používajú na získanie a spracovanie dát pred začatím konštrukčných prác.

Príchod 3D technológií postupne mení industriálne procesy. 3D skenované modely komplexných tvárových štruktúr napomáha rýchlejšiemu procesu diagnózy, plastickým operáciám a tvorbe masiek pre vizuálne nedostatky tváre pacientov.





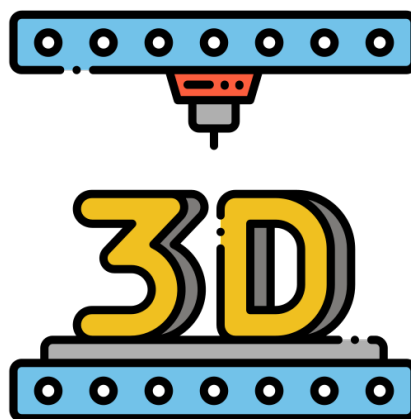
## Klasifikácia 3D skenovania

3D skenovanie je rýchly a precízny proces pri ktorom sa konvertujú fyzické objekty do digitálnej formy. Digitálne pretvára objekt zachytením jeho x, y, z koordinácií. Mnohé priemysly začínajú používať reverzné inžinierstvo aby zredukovali cenu a čas tvorbu produktu a jeho dizajnu. (Haleem, 2022)

Je to metóda, ktorá dokáže rýchlo vygenerovať digitálny duplikát reality. Je excelentnou technikou pre vytváranie zákazkových predmetov, ktoré presne pasujú človeku. Dokončená sekcia sa skenuje za pomoci cloud skeneru v 3D bodoch. Následne sa postupne vytvára a znovu integruje do inej štruktúry siete vo výkrese CAD. Táto technológia veľmi rýchlo napreduje a stáva sa presnejšou pre riešenie výziev v oblasti dizajnu. (Haleem, 2022)

### Podľa typov oblastí procesu 3D skenovania rozlišujeme:

- štruktúrované osvetlenie 3D skenovania,
- laserová triangulácia 3D skenovania,
- fotogrametria,
- kontaktné 3D skenovanie. (Haleem, 2022)





## Ako fungujú 3D skenery?

3D skenery sú vysoko presné, čo je dôvodom, prečo sa očakáva silný vzrast ich využitia v reverznom inžinierstve. 3D sken je 3D obraz časti povrchu predmetu. 3D model je set 3D obrázkov. 2D fotografie pozostávajú z pixelov a 3D skeny z trojuholníkov alebo polygónov. Polygóny tvoria viacúčelovú sieť, ktorá do detailu duplikuje geometrickú položku. (Haleem, 2022)

## Slovo na záver

3D skenovanie je rýchla a precízna kolekcia metód pre vysoko komplexné, fyzické objekty s veľkým množstvom povrchných detailov. Zachytávajú milióny dát v rozpätí sekúnd čím minimalizujú potrebný čas a obsluhu na výkon práce. Využívajú sa na zbieranie informácií z nebezpečných alebo ťažko dostupných miest a sú bezpečné pre ich používateľov. Táto technológia je bezkontaktná meracia technika ktorá sa pomaly ale isto dostáva do rozsiahleho množstva 3D technológií. Je to metóda pre zbieranie dát, dovoľujúca oskenovať akýkoľvek objekt nezávisiac na jeho materiály, tvare a veľkosti.

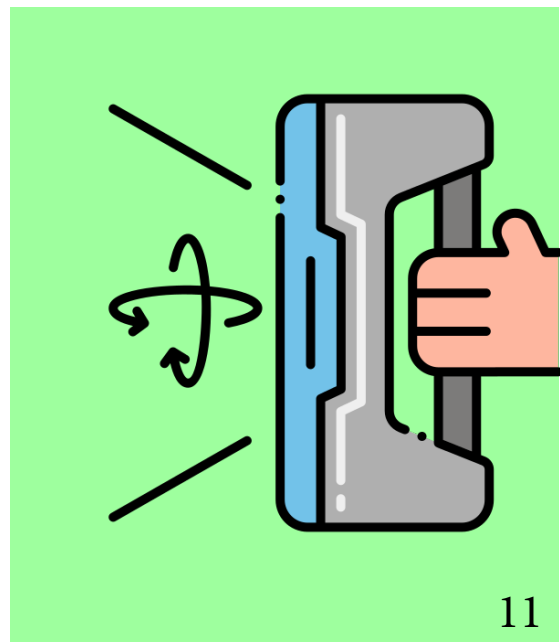
## Zdroje:

JAVOID, M. et al.: Industrial perspectives of 3D scanning: Features, roles and it's analytical applications. Boston: College of Engineering, Northeastern University, 2021 11 s [online].  
Dostupné na:

<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S2666351121000358?token=E18813527DDD559047D96102698EE4D22A366E9FB4CEAF5903F7BAD7523BC0FAC38CD10B4463CF89B765D3177B56D404&amp;originRegion=eu-west-1&amp;originCreation=20221223225750&gt;>;

HALEEM, A. et al.: Industrial perspectives of 3D scanning: Features, roles and it's analytical applications. Boston: College of Engineering, Northeastern University, 2022 171 s [online].  
Dostupné na :

<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S2666307422000171?token=2688945529D021C-3FA8CDEFC1E807E86D49A4F0479D562AD504DE6D30F1926F584B51B7717799FAD28623FD61E4D70FF&amp;originRegion=eu-west-1&amp;originCreation=20221223225939&gt;>;



# Zmeny ročných období a vplyv zmien - Veronika Kubovičová III.D

Rapidne klimatické zmeny ročných období pociťujeme už nejakú tú dobu. Teplé obdobie nám prichádza čoraz častejšie, zimy sú kratšie a počet mrazivých dní stále klesá. Zo štyroch ročných období sa nám rýchlo stávajú dve ročné obdobia, a to leto a zima. Letné, teplé dni sa nám každým rokom predlžujú, za čo zimné dni sú o 15 dní kratšie.

Ju-pching Kuan, vedúci čínskej štúdie z Čínskej akadémie vied, a jeho tím, sa zamerali na počasie a zmeny spojené so striedaním ročných období v severnej pologuli, v ktorej sa nachádza aj Slovensko. Zistili, že letné dni budú pod vplyvom klimatických zmien len dlhšie a dlhšie. „Letá budú dlhšie a teplejšie, zatiaľ čo zimy budú kratšie a mierniejšie. Príčinou je globálne otepľovanie.“ (Ju-pching Kuan, zo stránky sita.sk). Jeho tím prišiel k záverom, že trvanie leta sa od roku 1952 predĺžilo zo 78 dní na 95 dní. Najväčšie zmeny v ročných obdobiach sa zaznamenali v stredomorskom regióne a v oblasti Tibetskej náhornej plošiny.

Ak to bude naďalej takto pokračovať, predpoklad vedcov hovorí, že zima bude trvať menej ako dva mesiace a leto približne až šesť mesiacov. Jarné a jesenné obdobia sa takisto skrátia.

Takáto zmena môže mať drastický dopad na zdravie ľudí a zvieratá.

Kvety, rastliny kvitnú a rastú v iných časoch, vtáci prispôbia svoje migrácie, zmeny spôsobia nesúlad medzi zvieratami a ich zdrojom potravy, čo môže vyústiť do narušenia ekologického spoločenstva. Zmeny prinesú aj dopad na poľnohospodárstvo a počasie, rovnako to obnáša aj riziká týkajúce sa zdravia - dlhšie vegetačné obdobie, čo znamená, že ľudia budú inhalovať viac peľu, ktorý spôsobuje u mnohých alergie a ďalším rizikom sú naši nepriatelia - komáre, ktoré prenášajú nespočetne veľa chorôb a tie „viac nebezpečnejšie“ sa môžu presunúť na sever.

Globálne otepľovanie je niečo, čo sa bude diať aj keby nás tu niet, no my dopomáhame tomu, aby planéta „vyhorela“ skôr. Treba hasiť oheň tam, kde sa dá.



# Vector W8 „Zabudnuté superauto“

## Samuel Vojtela 2.C

V tomto čísle píšem o aute, ktoré poznajú asi len ozajstní fanúšikovia amerických áut a to je Vector W8 a jeho nástupca Vector M12 plus nejaké prototypy.

### Vector W2: „Prvý prototyp“

Vector W2 vznikol ako prototyp auta, ktorým sa neskôr stal Vector W8. Veľa sa o tomto aute nevie, keďže sa ani príliš nevie o samotnej značke Vector. Pár vecí, čo o modeli W2 viem, sú to, že: auto bolo plne funkčné a pojazdné, prototyp vznikol v roku 1978 a v rovnakej podobe mal byť uvedený aj do výroby. Motor bol hliníkový osemvalec do V s dvoma turbami od značky Chevrolet, vyvíjal na tú dobu nevídaných 600 BHP alebo 450 kW (!) a jeho maximálna rýchlosť bolo neskutočných 389 km/h. Za jedenásť rokov prešiel prototyp viac ako 160 000 kilometrov, čo je viac ako akékoľvek iné koncepčné auto. Momentálne je Vector W2 vo vlastníctve spoločnosti Wiegert rozobratý na diely v sídle spoločnosti Vector Motors vo Wilmingtone v Kalifornii.

### Vector W8: „Americké Lamborghini“

Vector W8 mal vyjsť v rovnaký rok, možno trochu neskôr ako prototyp W2 v roku 1978, no nakoniec vyšiel o dosť neskôr a to v roku 1989. W8 bola vylepšená verzia predchádzajúceho prototypu, avšak výroba sa oneskorila z dôvodu poklesu svetovej ekonomiky a nedostatočnej finančnej podpory. W8 bola až nebezpečne rýchla na svoj čas. Svoj motor vymenila a miesto 5.7L osemvalca od Chevroletu dostala 6.0L osemvalec s dvoma turbami od firmy Rodeck s výkonom 625 BHP alebo 466kW, čo už je riadna nálož. Zaujímavosť W8 je to, že vodič si mohol regulovať úroveň plniaceho tlaku medzi 8 a 14, a tých 625 BHP bolo dosiahnuteľných pri 8 psi. Keď však vodič zvýšil tlak na 14 psi, namerali v továrni W8 okolo 1200 BHP, alebo 895 kW(!), čo je na svoj čas neskutočne veľa. Už pri 625 BHP bolo W8 jedno z najrýchlejších áut tej doby, ale pri 1200 BHP sa mu nikto nemohol rovnať. Maximálnu rýchlosť ktorú u W8 namerali technici bola 389 km/h, čo je na svoju dobu nevídané a z nuly na 100 km/h to auto zvládlo za 5,7sekundy, čo je zase pomalšie, než som si myslel.





Dizajnovovo bolo W8 veľmi podobné, ak nie identické s W2, ale niektoré časti auta sú odvodené z prototypu Alfa Romeo Carabo a aj ostatné talianske autá, ako napríklad Lamborghini Countach, respektíve Lamborghini Diablo. Tým myslím, že všetky tieto autá majú tzv. „klinový tvar“. Karosériu malo W8 z materiálov, ako je napríklad kevlar alebo uhlíkové vlákna, ktoré sú pevné, ale veľmi odolné. W8 sa vyrábalo od roku 1989 do roku 1993, a dokopy sa vyrobilo asi 19 kusov.

Čo sa týka verejnosti, a čo si myslela o aute, tak v roku 1991 sa autu dostalo negatívnej publicity, keď tenisová hviezda Andre Agassi vrátil svoju W8 po tom, čo zadný koberec zhorel kvôli príliš horúcemu výfukovému systému. Agassi trval na dodávke skôr, ako bolo auto úplne pripravené, a Vector súhlasil s jeho dodaním pod podmienkou, že auto bude držané v sklade a nebude poháňané, kým Vector neupraví emisie tak, aby bolo legálne. Toto značke Vector, ktorá už tak bola na tom zle finančne, vôbec nepomohlo. Ďalšia udalosť, ktorá sa stala v roku 1991 bolo to, že motoristický časopis Car and Driver si od Vectoru chceli požičať W8, lenže všetky 3 modely ktoré si chceli požičať sa po ceste pokazili. Na rozdiel od negatívneho článku o automobiloch a vodičoch, Road & Track testoval auto bez toho, aby sa stretol s akýmkoľvek problémami, pričom chválil takmer každý aspekt výkonu vozidla. Ja osobne W8 zbožňujem, aj keď je veľmi nespohľadivé, tak ten vzhľad, výkon a rýchlosť sa mi na ňom veľmi páčia. A nazval som ho Americké Lamborghini preto, lebo rovnako ako talianske superautá, aj Vector viac stál ako jazdil.



## Vector M12: „Zrodený pre neúspech?“

O Vectore M12 toho viem menej ako o W2 a priznám sa, že som naňho trochu aj zabudol. Vector M12 vznikol v roku 1996, a bol to nástupca starej W8. Medzi W8 a M12 bol prototyp WX-3, lenže ten ostal len prototypom. Niektoré dizajnové prvky WX-3 sa však dostali na M12. M12 sa vyrábalo do roku 1999 a vyrobilo sa len 17 kusov, takže sa dá nazvať exotickým autom. Motor M12 bol tiež prekvapivo exotický, keďže nešlo o americký osemvalec, ale o taliansky dvanásťvalec do V s objemom 5.7L, od koho iného, ako od Lamborghini. Výkonovo malo M12 o dosť menej ako jeho predchodcovia WX-3 a W8. WX-3 malo výkon okolo 600-1200 BHP, keďže rovnako ako W8 si mohol vodič nastavovať úroveň plniaceho tlaku. M12, aj keď mala 12 valcov, produkovala výkon „len“ 499 BHP. M12 malo motor, ktorý bol namontovaný pozdĺžne. Technické zmeny umiestnili kokpit mierne dopredu ako v WX-3, s kratším nosom a dlhším chvostom.

Firma Vector zamýšľala, aby bol M12 cestnou verziou WX-3, ktorá by mohla dosiahnuť až 13 míľ na galón, čo je po našom asi 31 litrov na kilometer! Celkovo bolo vyrobených 17 automobilov, z toho tri alebo štyri predvýrobné modely a 14 sériových modelov. Jeden z vyrobených modelov sa používal na závody, lenže kvôli problémom s kvalitou sa mu veľmi nedarilo.

M12 skončila v roku 1999, keď už firma Vector nemohla kupovať motory od Lamborghini, tak si na Lamborghini vzalo ako platbu jednu W8, ale Wiegert sa sporil o vlastníctvo tohto auta a prípad vyhral, ale auto nebolo vrátené.

Vector M12 získal ocenenie od časopisu Autoweek ako najhoršie auto, aké bolo kedy testované v histórii AutoWeeku. V retrospektíve CarThrottle opísal M12 ako „zbabranú prácu“ a spoločnosť MSN Autos zaradila M12 do svojho zoznamu „Najhoršie superautá na svete“. Ja osobne, ako som už tvrdil vyššie, som zabudol, že M12 existuje, a keď som sa počas písania článku dozvedel takéto novinky, bol by som asi radšej keby o M12 neviem.



## Vector WX-3:

Výrobné plány pre WX-3 zahŕňali rad troch konfigurácií motorov od 600 BHP(447 kW) do 1200 BHP(895 kW) z proprietárneho 7.0L DOHC V8 motora. Jeden jediný dokončený prototyp značky mal nakoniec rovnaký motor, ako malo W8, tým pádom aj rovnaký výkon. WX-3 sa dá v podstate brať ako facelift W8, a nie nástupca.

## Vector WX-8:

Vector WX-8 bol prototyp športového automobilu vyrábaný spoločnosťou Vector Motors. Prvýkrát bol predstavený na autosalóne LA v roku 2007 a odhalil vývoj a ambiciózne zámery spoločnosti vytvoriť nástupcu novej generácie športových automobilov za svoje predchádzajúce modely. WX-8 je zo všetkých modelov a prototypov najextrémnejší, hlavne kvôli jeho číslam. Tým myslím, že WX-8 malo mať maximálnu rýchlosť 430 km/h a čas z nuly na 100 km/h len 2,3 sekundy pre verziu automobilu vybavenú 10-litrovým (!) preplňovaným motorom. Na stránke Vector Motors prototypu udávali výkony od 1250 BHP až do vyše 1850 BHP. V auguste 2018 spoločnosť Vector Motors údajne stále aktívne vyvíjala vozidlo. Bolo oznámené, že spoločnosť sa snaží predať dva prototypy Vector WX-3 za 3,5 milióna dolárov, aby zabezpečila ďalšie financovanie vývojových operácií.

## Vector SRV8:

Prototyp, o ktorom viem najmenej. O WX-3 viem preto, lebo som veľkým fanúšikom W8 a o WX-8 viem hlavne kvôli jeho udávanej rýchlosti. Vector SRV8 bolo americké superauto navrhnuté a skonštruované spoločnosťou Vector Motors v roku 1999, aby nahradilo Vector M12. Spoločnosť Vector Motors, ktorá videla pomalý predaj drahého M12, sa rozhodla navrhnuť nové auto, ktorého výroba a predaj by bola jednoduchšia a lacnejšia. Výsledkom bolo v podstate upravené M12. Najväčším rozdielom však bol motor. Vector sa rozhodol zbaviť Lamborghini V12, ktorý používalo M12, a vrátiť sa k americkým koreňom spoločnosti s motorom GM LT1 V8.







**Vector WX-3:**



**Vector WX-8:**



**Vector SRV8**





# 3 pretekárske autá, ktoré sa nikdy nedostali do pretekov, alebo boli zakázané

## Adam Rón I.C

Ó, áno!!! Motoršport. Jeden z najviac nebezpečných, chaotických a dramatických športov na svete. Či už vodiči, alebo členovia celého tímu, ľudia dosahujú v týchto disciplínach výšiny a ukazujú nám, čo je technicky možné. Sú to najrýchlejšie stroje sveta s najrýchlejšími vodičmi sveta. Svet motoršportu má tiež svoje HIGHS and LOWs. Udi-alo sa totiž veľa úžasných a zaujímavých projektov, ktoré sa, žiaľ, ukončili predčasne, alebo sa dlho nedožili. Dnes si preberieme kúsok tejto skrytej mágie, a ukážem vám geniality a nedokončené projekty áut, ktoré mohli dominovať disciplíne, alebo sklamať.

### 3. Brabham BT46B "Fan Car" (Formula 1)

Technický zázrak sa stal v tíme Formule 1, Brabham, keď v polovici roku 1978 predstavili "B" model (model pre druhú polovicu sezóny) modelu BT46. Auto nebolo do tohto momentu



nijak oslňujúce, ale ani pomalé. Pokiaľ sa neumiestnilo do Top 10, tak vypadlo z pretekov kvôli technickým problémom, a pokiaľ sa tak nestalo, bolo skoro vždy vyššie ako 8. miesto. (okrem jediného preteku).

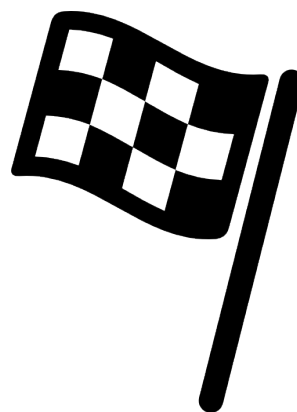
BT46B ale priniesol revolúciu do tohto športu. Dizajnerský génius Gordon Murray prišiel s nápadom, ktorý šokoval. Priniesol do hry veľmi funkčný ventilátor. Áno, čítate správne, ventilátor.

Tento "Ventilátor" bol nápad, ktorý sa datoval už od roku 1970 s Can-Am špeciálom Chaparral 2J, ktorý, pokiaľ nemal technické problémy, bol veľmi rýchly. Toto bol obrovský prínos pre tím Brabham, ako protiútok proti tímu Lotus s "Ground effectom" (o tom si prečítate určite inokedy). Ventilátor slúžil hlavne ako prítlak navyše, a chladenie motora. Fungoval na princípe, že auto malo pod sebou otvory, vzadu ventilátor poháňaný hlavným motorom Alfa Romeo 3.5 V12. Ventilátor vsakoval všetok vzduch pod autom, čo mu umožnilo byť prisaté k zemi, a to zvýšilo stabilitu, a tým rýchlejší prejazd zákrutami.

Vtedy dvojnásobný šampión formule 1 Niki Lauda ho priviezol na prvom mieste v prvom preteku, kde sa BT46B zúčastnil. Konalo sa to vo Švédsku. Vyvolalo obrovské protesty, takže projekt radšej zrušili, aj keď ho nechali dokončiť sezónu 1978.

## 2. Lancia ECV (plánovaná pre sezónu 1988 vo WRC)

World Rally Championship Group S bola nadchádzajúca rally disciplína, ktorá mala byť na ešte vyššom leveli ako monštruózny Group B, ale spolu s Group B boli zrušené kvôli bezpečnostným dôvodom. Toto auto bolo jedno z nadchádzajúcich Group S áut, ktoré mali mať účasť, ale zostali v štádiu prototypu. Lancia ECV (Experimental Composite Vehicle) mala nahradiť legendárnu Deltu S4, bola by veľkým úspechom. Každé z jej kolies vážilo 6 kg. Bola poháňaná 1.8 litrovým štvorvalcom s dvoma turbodúchadlami umiestnenými v strede. Po tom, ako auto nemohlo byť využívané vo svetových pretekoch, zúčastnilo sa pár showrun-ov, a bolo hlavne používané ako testovacia mula pre motoršportové súčasti tímu Lancia. Fakt je, že originálna Lancia ECV už neexistuje. Jej zvyšky boli predané ďalšiemu prototypu pod menom ECVII. Avšak, v roku 2010, pár bývalých členov tímu Abarth sa zhromaždilo, a zreštaurovali “novú” ECV z vývojového šasi Lancie Deltu S4 EVO2, vlastnenou leaderom prestavby, Giuseppe Voltu-u.

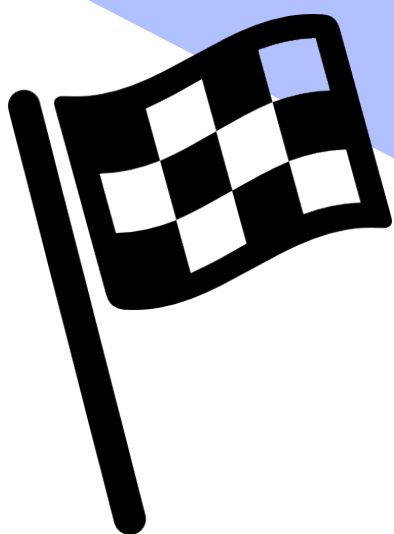


# LANCIA

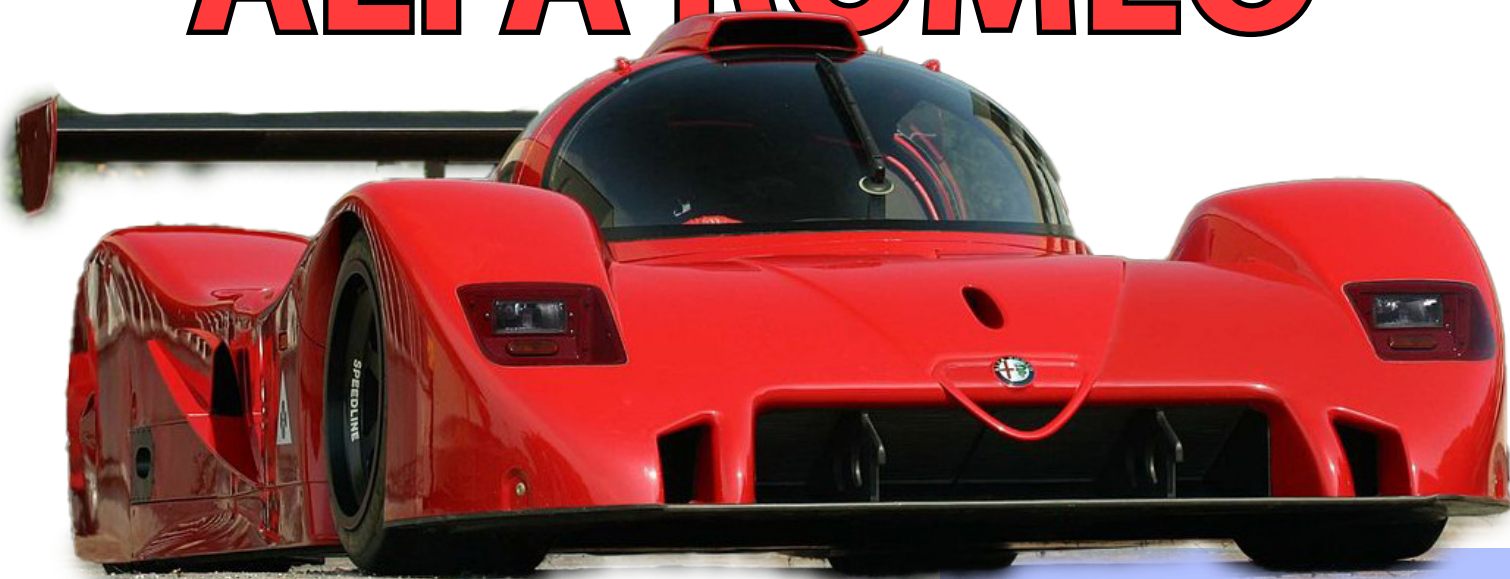


## 1. Alfa Romeo SE 048SP (Group C prototype)

Alfa Romeo SE 048SP je prototyp, ktorý bol určený pre vytrvalostné preteky Group C, a mal nahradiť prototyp Lancia LC2 po veľkom prestavaní regulácii a pravidiel tohto športu. Alfa Romeo mala totiž ako jediná kapacitu na vytvorenie takéhoto programu zo všetkých značiek Fiat Groupu. (Lancia, Fiat, Ferrari, Maserati, Alfa Romeo...) Ferrari sa nemohlo projektu ujať kvôli dedikovaníu ku Formuli 1, a Lancia skončila s projektom. Z uvádzaného dôvodu sa toho Alfa Romeo ujala, stvorila veľmi solídny základ. Prvý motor bol 3.5 litrový V10, použitý aj v legendárnej Alfe 164 Procar, aj keď to nebol motor určený pre vytrvalostné preteky, ale Formulu 1, špecificky pre tím Ligier. Taktiež bol potom vybavený motorom Ferrari 3.5 V12. Boli tu malé rozhovory medzi sponzormi, ale tie nikdy nevyšli. Taktiež všetky peniaze, ktoré boli plánované na vvrázenie do projektu SE 048SP, išli na ich program pretekov cestovných áut, kde boli veľmi úspešní. Toto potopilo Alfu SE 048SP, a kvôli tomu nikdy nevyšla z vývojovej fázy.



# ALFA ROMEO





# Nová sezóna Formule 1

## Patrícia Balogová III.A

Nová sezóna F1 sa začala a s ňou prišli aj mnohé zmeny. Okrem vynovenia formúl taktiež prišlo aj k zmenám v tímoch po tom, čo minulú sezónu Sebastian Vettel ukončil svoju kariéru vo Formule 1 jeho miesto v tíme Aston Martin obsadil Fernando Alonso, ktorý minulú sezónu súťažil za tím Alpine.

Spolu s ním v tíme zostáva aj Lance Stroll. Ďalšia zmena prišla v tíme McLaren, kde tento rok na miesto Daniela Ricciarda prišiel austrálčan Oscar Piastri. Do tímu Haas nastúpila na miesto Micka Schumachera staro-nová tvár Nico Hulkenberg. Pierre Gasly prestúpil do tímu Alpine a jeho staré miesto v tíme AlphaTauri zaujal holanďan Nyck De Vries. No a na miesto Nicholasa Latifiho prišiel do tímu Williams Logan Sargeant. Okrem jazdcov sa zmenili aj mnohé iné veci v oblasti vedenia tímov, stratégií, inovácií a podobne.

Na čo sa môžeme túto sezónu tešiť? Tento rok to bude určite pestré a napínavé, nakoľko už podľa výsledkov testov môžeme vidieť, že niektoré tímy sú vo fantastickej forme a majú v sebe veľa ukrytého potenciálu. Taktiež sa môžeme tešiť napríklad aj na čisto novú trať v Las Vegas.

Všetci fanúšikovia tohto športu sa už nemôžu dočkať čo táto sezóna prinesie.

### Zoznam tratí pre rok 2023

03-05.03.2023 Bahrain

17-19.03.2023 Saudi Arabia

31.03.-02.04.2023 Australia

28-30.04.2023 Azerbaijan

05-07.05.2023 United States Miami

19-21.05.2023 Italy

26-28.05.2023 Monaco

02-04.06.2023 Spain

16-18.06.2023 Canada

30.06-02.07 Austria

07-09.07.2023 Great Britain

21-23.07.2023 Hungary

28-30.07.2023 Belgium

25-27.08.2023 Netherlands

01-03.09.2023 Italy

15-17.09.2023 Singapore

22-24.09.2023 Japan

06-08.10.2023 Qatar

20-22.10.2023 United States Austin

27-29.10.2023 Mexiko

03-05.11.2023 Brazil

16-18.11.2023 United States Las Vegas

24-26.11.2023 Abu Dhabi





# Opýtali sme sa....

## „Perom“ Simony Novanskej, II.A

Ing. Jaroslav Čakovský pôsobí na našej škole ako učiteľ anglického jazyka. Dva roky dozadu sa mu naskytla príležitosť stať sa triednym učiteľom kmeňovej triedy II.A. Na chodbách školy ho môžete stretnúť vždy v dobrej nálade, s úsmevom na tvári, a preto sme sa ho spýtali na pár otázok, ktoré nám pomohli odhaliť niečo málo z jeho osobného života.

### Aký máte dosiahnutý najvyšší stupeň vzdelania?

Vysokoškolský. Navštevoval som Slovenskú poľnohospodársku univerzitu v Nitre a Univerzitu Konštantína Filozofa v Nitre.

### Ako ste sa dostali k anglickému jazyku a prečo ste sa rozhodli učiť angličtinu?

Vysokú školu som ukončil štátnicou z anglického jazyka. Vždy som chcel učiť. Učenie anglického jazyka mi prišla ako logická voľba.

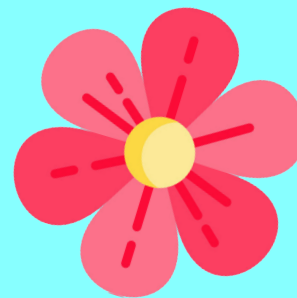
### Akému povolaniu by ste sa venovali, keby nie ste učiteľom?

Najskôr práca v materskej škole, opäť ako učiteľ, alebo by som sa stal pravdepodobne remeselníkom. Práca s drevom a kovom. Snaha zanechať za sebou hmatateľné výsledky.



## **Ak by ste sa mohli charakterizovať pomocou 3 prídavných mien, aké by to boli?**

Aktívny, večne nespokojný, nerozhodný.



## **Aké sú vaše záujmy alebo koníčky?**

Najväčší záujem je pre mňa trávenie času s rodinou a priateľmi, popritom čítanie kníh v slovenčine, ale aj v angličtine, žáner často zameraný na náučnú literatúru, fotografiu. Jednoznačne hudba a gitara.

## **Odkiaľ beriete inšpiráciu na váš štýl v obliekaní?**

Chodím s otvorenými očami po meste a po našej škole. Vystupujem z radu, keď je príležitosť, ale bojím sa, že postupujúcim vekom bude táto moja výstrednosť menej a menej akceptovateľná.

## **Destinácia, ktorú máte vysnívanú a radi by ste ju navštívili?**

Nenávidím zimu, krátke, upršané dni, chladno, depresívne to na mňa pôsobí. Narodil som sa na zlej časti zemegule a mal som sa narodiť tam, kde sú dlhé, slnečné dni. Najradšej by som však navštívil Škótsko a Írsko.

## **Máte nejakú víziu do budúcnosti za desať rokov?**

Hlavne mať zdravé a múdre deti, nevyhorieť, žiť ako doteraz, pretože si myslím, že už tento život za desať rokov bude luxusom.

## **Ako ste prijali rolu triedneho učiteľa?**

Ťažko som prijal rolu triedneho učiteľa, nakoľko táto rola, neznamena len to, že si človek neužije len srandu, ale rieši rôzne problémy a vyplýva z tejto role mnoho iných úloh, ktoré som predtým riešiť nemusel.

## **Čo by ste odkázali študentom našej školy?**

Aby na sebe pracovali, pretože to je dobrý spôsob ako eliminovať nejaké vnútorné komplexy zo seba a aby neboli prísnymi sudcami druhých a prísnymi sudcami samých seba.

A to, že som medzi nimi rád !

# Legendárna séria Assassin's Creed a jej dospievanie

## Róber Kandray III.D

Assassin's Creed séria bola inšpirovaná hrou The Prince of Persia: The Sands of Time. Ubisoft sa rozhodol zobrať gameplay Princa z Perzie a umiestiť ho do open-world sveta.

### Assassin's Creed

Prvá hra v sérii bola vydaná pre PlayStation 3 a Xbox 360 v novembri 2007 .

Príbeh sa odohrával počas tretej križiackej výpravy, vo Svätej zemi v roku 1191. Hráči sa ujali postavy Altaïra, staršieho člena radu assasínov, ktorý bol ponížený a musel zabiť 9 skorumpovaných mužov, aby si opäť zaslúžil svoje miesto. Hráč mohol preskúmať oblasti Acre, Jeruzalema a Damaška.

Táto hra položila základy gameplay-u série AC. Použila nové herné mechaniky, akými sú parkour a stealth

Najväčšie problémy, ktorým hra čelila, bola rýchlosť. Súboje, podľa môjho skromného názoru, boli pomalé a málo dynamické rovnako ako aj parkour. Misie boli tiež veľmi repetitívne.

### Assassin's Creed II

Hra bola vydaná na PlayStation 3 a Xbox 360 v novembri 2009 a neskôr bola pre PC v marci 2010. Pokračovanie série sa odohrávalo v 15. storočí počas renesancie v Taliansku. Hlavná postava bola vymenená za Ezia, ktorý hľadá pomstu za smrť svojho otca a bratov. AC 2 mala väčší otvorený svet. Hráč mohol preskúmať mestá ako Florencia , Benátky alebo vlastné sídlo.





Pokračovanie prinieslo veľké množstvo úprav a vylepšení, medzi ktoré patrí aj: nový engine, lepšia grafika, možnosť plávať, nové možnosti úpravy postavy, lepší bojový systém, ktorý bol obohatený novými zbraňami, nástrojmi, bol taktiež omnoho svižnejší a podstatne komplexnejší. Parkour bol rýchlejší a viac plynulejší. Príbeh bol naplnený rôznymi novými postavami ako je napríklad Da Vinci a patrí medzi najlepšie v celej sérii. Misie už neboli repetitívne.

Jediné mínus, ktoré by som tomuto dielu dal, je to, že misie sa nedali zopakovať (Hráči museli začať novú).

## Assassin's Creed: Brotherhood

Ubisoft vydal AC Brotherhood na PlayStation 3 a Xbox 360 v novembri a decembri 2010 a neskôr pre PC v marci a júni 2011.

Príbeh sleduje Ezia, ktorý putoval do Ríma, aby sa opäť pomstil rodine Borgiasov a počas toho znovu zrodil bratstvo asasínov .

Tretí diel obohatil hru novou zbraňou – kušou . Tento diel umožnil hráčovi regrutovať NPC na svoju pomoc. Agresivita a rôznorodosť nepriateľov sa tiež zvýšila a Ezio mohol hádzať ťažké zbrane, čo v predošlých hrách nebolo možné. V tomto diely bol aj prvýkrát prístupný multiplayer, kde hráči mohli hrať v co-opu, alebo proti sebe.

Medzi negatívum AC Brotherhood by som zaradil nedostatok lokácií. Hra limitovala hráča na Rím ,čo spôsobovalo pocit nedostatku open-worldu.

## Assassin's Creed: Revelations

Hra vyšla na PlayStation 3, Xbox 360 a PC v novembri a decembri 2011.

Dej sleduje už staršieho Ezia a končí jeho trilógiu. Príbeh a gameplay sa primárne odohráva v meste Konštantínopol počas vzostupu Osmanskej ríše. Hra je veľmi podobná svojmu predchodcovi, ale tiež pridáva nové možnosti. Hlavnou novinkou je „hookblade“, ktorý uľahčuje parkour, umožňuje využitie lán v meste a umožňuje nové útoky. Hra taktiež pridala výrobu vlastných granátov, kde hráč hľadal, alebo kupoval suroviny a vytvoril si granát na mieru. Multiplayer bol rozšírený pomocou nových máp, postáv a herných módov.

Na tomto diely sa mne, aj ostatným hráčom, nepáčila tower defense minihra, ktorá sa zbytočne snažila pridať viac obsahu.





## Assassin's Creed: 3

Ďalší diel série bol publikovaný v roku 2012 pre PlayStation 3, Xbox 360, Wii U a PC .

Dej sa presunul do Koloniálnej Ameriky 18. storočia.

V hre hráč hral za postavu Haytham Kenwaya a neskoršie za postavu Connora. Dalo sa tu navštíviť mestá New York, Boston , ale aj pril'ahlé lesy.

AC 3 zlepšil bojový systém, okrem pridania nových zbraní a nástrojov, umožnil hráčom použiť 2 zbrane naraz, zneškodniť viacero oponentov v ten istý čas.

Hra taktiež upravila parkour, prvý raz v histórii Assassin's Creed sa hráči mohli šplhať po stromoch, útesoch a loviť zvieratá. Hra taktiež ako prvá sprístupnila námorné súboje a využila simuláciu počasia, ako napríklad dážď, hmla alebo sneh.

Zápor AC 3 je to, že 3 sekvencie hráme za otca hlavnej postavy, čo predstavuje pár hodín v hre a až v momente, keď hráme za Connora, sa hráčovi sprístupnia všetky možnosti.

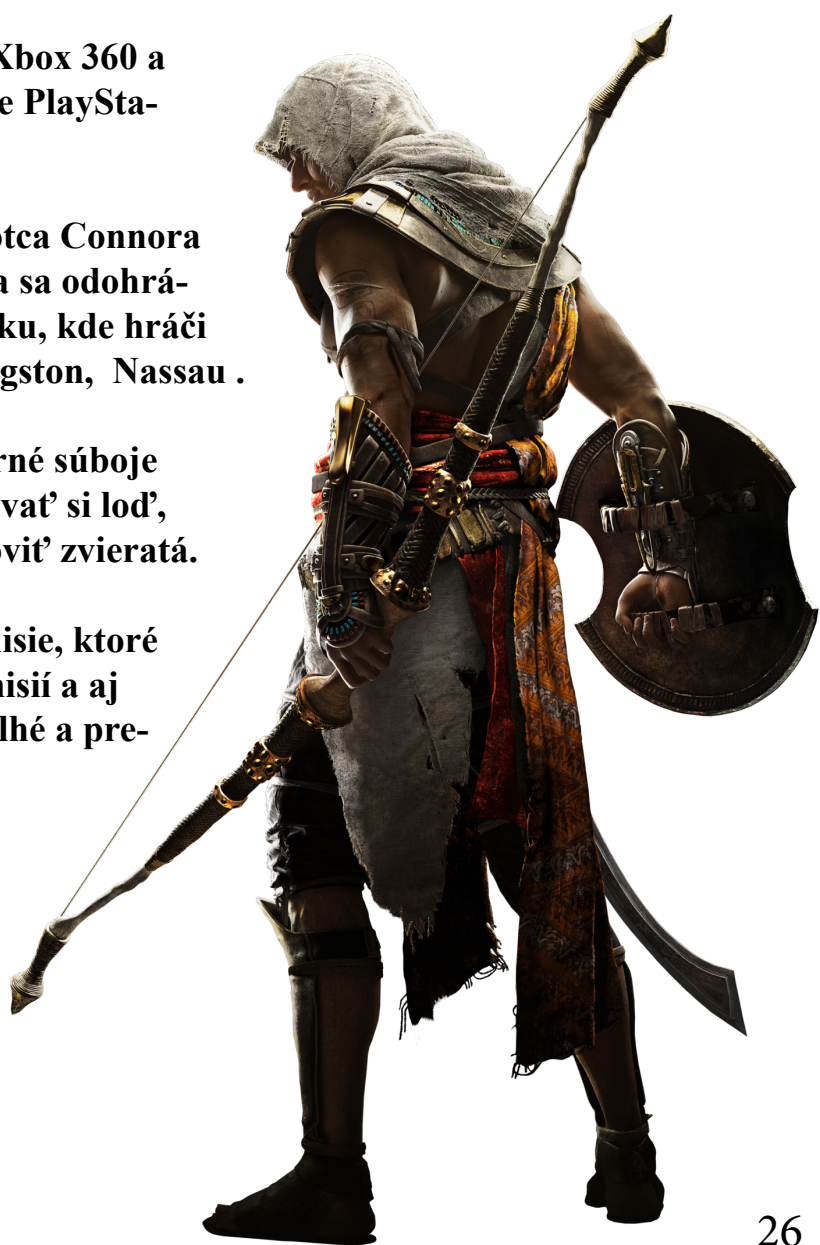
## Assassin's Creed: Black Flag

Black Flag bol vydaný pre PlayStation 3, Xbox 360 a Wii U v októbri 2013 a o mesiac neskôr pre PlayStation 4, Xbox One a PC .

V ďalšom diely série sa ujímame starého otca Connora a slávneho piráta Edwarda Kenwaya. Hra sa odohráva počas zlatého veku pirátstva v Karabiku, kde hráči mohli preskúmať mestá ako Havana, Kingston, Nassau .

Hra sa sústredila predovšetkým na námorné súboje a prieskum. V hre bolo umožnené vylepšovať si loď, postavu, preskúmať vraky lodí, ale aj loviť zvieratá.

Na tomto diely boli najhoršie sledovacie misie, ktoré pokrývali okolo 20% všetkých hlavných misií a aj vedľ'ajších. Neboli ničím zaujímavé, boli dlhé a predovšetkým repetetívne.



## Assassin's Creed: Rogue

7. diel bol vydaný pre PlayStation 3 a Xbox 360 v novembri 2014 a pre PC v marci 2015.

AC Rogue sa snažil vykryť časové obdobie medzi AC Black Flag a AC 3 . Príbeh je o mladom assasínovi Shayovi ,ktorý sa po tragickej nehode rozhodne pridať k templárom.

Gameplay je podobný AC Black flag, ale pridáva nové mechaniky. Počas námorných súbojov môžu protivníci naraziť do hráčovej lode, na zemi čakali assasíni, ktorí hráčov mohli nečakane prekvapiť.

Hra mala oproti AC Black flag menší rozpočet, čo spôsobilo, že sa používali rovnaké typy budov, postáv... Grafika tiež nebola vylepšená a hra nebola sprístupnená na nové herné konzole.

## Assassin's Creed: Unity

Tento titul bol vydaný v novembri 2014 pre PC, PlayStation 4 a Xbox One.

Od Kenwayov sa presúvame k postave Arla Dorian . Príbeh sa odohráva počas Francúzskej revolúcie v Paríži

Unity výrazne zmenilo bojový systém, parkour a stealth. Bojový systém opäť zvýšil komplexnosť, parkour bol omnoho plynulejší a stealth tiež.

Hra taktiež umožnila použitie kupovania schopností, okrem toho taktiež bola zvýšená možnosť upravenia postavy. Po prvýkrát sa v sérii objavil co-op multiplayer.

Hra trpela počas vydania extrémne veľkým množstvom chýb a bugov, čo sa postupne zlepšilo, ale v hre sa stále dá nájsť pár ďalších chýb.

## Assassin's Creed: Syndicate

Pokračovanie sérií bolo vydané pre PlayStation 4 a Xbox One a PC v roku 2015.

Dej sa odohráva v roku 1868 v Londýne. Sledujeme príbeh dvojčiek Jacoba a Evie Fryeovcov.

Hráč si môže vybrať či chce hrať za Jacoba , ktorý sa viac sústreďuje na boj alebo za Evie , ktorá dáva dôraz na stealth. Boj sa zameriava na kombinovanie rýchlych útokov a blokov a stealth bol opäť trochu vylepšený. Hra tiež umožnila nové spôsoby cestovania ako je vlak a vozne.

Medzi najhoršie negatívum podľa mňa patrí príbeh, ktorý bol oproti ostatným dielom slabý.

## Assassin's Creed: Origins

AC Origins predstavuje príbeh, ktorý sa odohráva v Egypte, blízko konca Ptolemaiovcov v rokoch 49 až 43 pred Kristom, sleduje život Bayek-a.

Najväčšia zmena je, že sa hra zameriava na rpg-prvky a že hra použila hit-box systém boja, to znamená, že hráči mohli minúť svoj zásah. Útoky sa zmenili na ľahké a ťažké. Hráči mohli taktiež preskúmať pyramídy, hrobky alebo sa zúčastniť bojov aj v aréne gladiátorov. V tomto diely sa opäť vrátilo použitie lode.

Podľa mňa najväčší problém Origins bolo presmerovanie na rpg, čo spôsobilo, že hráči častokrát museli hrať repetitívne misie, aby získali dostatočné množstvo surovín a bodov na vylepšenie si postavy.

## Assassin's Creed: Oddysey

Oddysey bolo vydané v roku 2018 pre PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, a PC.

Dej hry rozpráva mytologickú históriu peloponézskej vojny medzi Aténami a Spartou v rokoch 431 až 422 pred Kristom v Grécku, kde hráme za Alexiosa alebo Kassandru.

Hra je veľmi podobná svojmu predchodcu. Plus je to, že Ubisoft vytvoril väčšie množstvo boss súbojov a rôzne ich upravoval, pridal väčšiu variáciu.

Stealth je v tomto diele vo veľmi malom množstve a hra viac uprednostňuje boj na diaľku alebo blízko, čo by som pokladal za mínus.

## Assassin's Creed: Valhala

2020 bol rok vydania hry a bol určený pre PlayStation 4, PlayStation 5, PC, Xbox One a Xbox Series X/S

Hra sa odohráva v rokoch 872–878 nášho letopočtu a rozpráva fiktívny príbeh počas expanzie Vikingov na Britské ostrovy. Hráči ovládajú Eivora, vikingského nájazdníka.

Pozitívna stránka posledného dielu je podľa mňa grafika a lepší bojový systém.

Najväčším problémom hry bol parkour a stealth.





# BLACKTONGUE THIEF

Róbert Kandray III.D

Blacktongue thief je kniha, ktorá bola vydaná 25. mája. Je od autora hororových kníh Christophera Buehlmana. Blacktongue thief je jeho prvá ( dark ) fantasy kniha.

## Dej

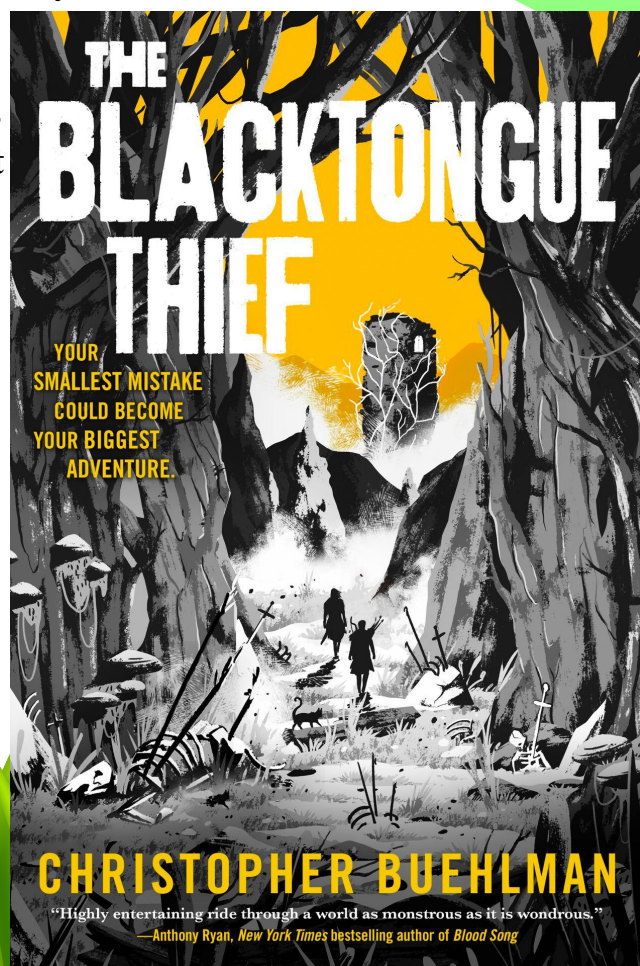
Príbeh sa odohráva z pohľadu hlavnej postavy Kinch Na Shannack, sarkastického a vtipného zlodēja s problémom. Za svoj zlodejský tréning dlhuje veľa peňazí cechu zlodějov. Kinch sa s partiou ďalších ľudí snaží okradnúť cestovateľa, ktorý im skríži cestu, ale cestovateľom je Galva, odvážna a drsná rytierka, ktorá prežila brutálne goblinské vojny. Galva hľadá svoju kráľovnú, ktorá je nezvestná, pretože severné mesto, v ktorom sa nachádza, obsadili obri. Kinchovi sa so šťastím podarí utiecť, ale jeho šťastie mu dlho nevydrží, keď zistí, že sa opäť stretne s Galvou a bude sa s ňou musieť vydať a nájsť kráľovnú. Do ich dobrodružstva sa zapletie slepá mačka, ktorú Kinch zachránil a pomenoval Bully Boy. Dej je linerárny. Tón knihy potvrdzuje štítok dark fantasy. Svet je plný zrady, vojen... Súboje sú krátke a agresívne. V knihe, ale túto agresivitu a zlosť sveta dopĺňajú vtipné momenty, ktoré mi neprišli nútene.

## Svet

Svet používa bežné fantasy trópy ako sú goblini, čarodejnice a mágiu, ale autor podľa mňa využíva svoje skúsenosti s horror žánrom a to mu umožnilo vytvoriť unikátny svet. Goblini, na rozdiel od ostatných stvárnení v rôznych formách, kde sú slabí a sú typickými nepriateľmi pre slabých dobrodruhov, sú v tomto svete obrovským nebezpečením. Taktiež mágia ma svoj rolu. Nie každý dokáže v tomto svete vyvolať elementy, ale skoro každý dokáže použiť začarované objekty, magické tetovania alebo, ak má šťastie, tak sa môže narodiť s darom, akým je byť napr. Cipher. V knihe sa vyskytujú aj nové jazyky, nárečia, mýty, piesne a podobne.

## Záver

Blacktongue thief je zaujímavá 416-stranová kniha a verím, že milovníci fantasy, ktorí preferujú zmenu a neboja sa o dosť temnejšieho sveta, ju budú mať tiež radi.



# Návrat z temnoty

Monika Janečková III.D

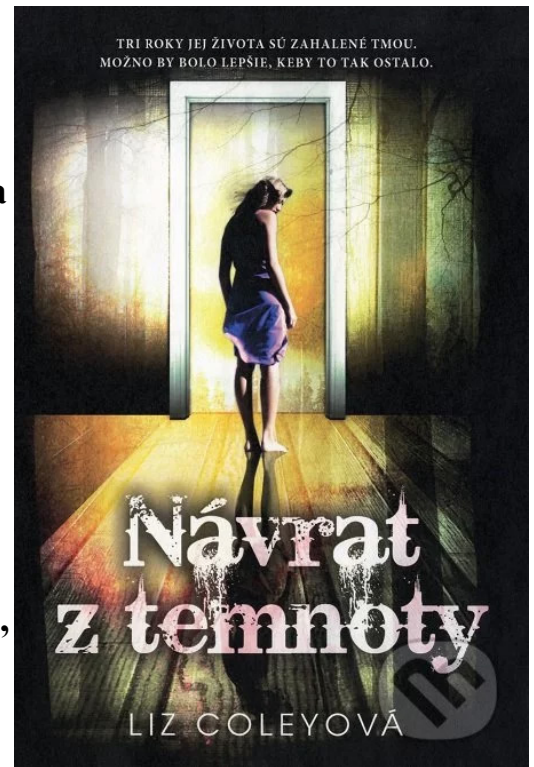
**Autorka:** Liz Coley

**Počet strán:** 304

**Originálny názov:** Pretty Girl 13

**KATEGORIZÁCIA:** Knihy pre deti a mládež, Beletria pre deti

„Mala trinásť, keď sa stratila. Zmizla svojej rodine, priateľom, svetu. Keď sa naraz objavila, zistila, že jej chýba veľký kus seba samej. Šestnásťročná Angie Chapmanová sa po troch rokoch od svojho záhadného zmiznutia vracia domov. Z toho obdobia si nič nepamätá, ako by ho niekto vymazal, všetky jej spomienky. Musí si poskladať príbeh o všetkých hrôzach, ktoré prežila, aby získala naspäť svoj život...”



Návrat z temnoty je výborná, napínavá kniha, s nádychom temna, ktorá udrží vašu pozornosť. Človek sa od príbehu dokáže len ťažko odtrhnúť. Kniha má zaujímavú zápletku, jednotlivé kapitoly sa čítajú ľahko a prinúti vás čítať až do konca. Pri čítaní mi v hlave išli mnohé konšpirácie a nečakané udalosti, ma donútili premýšľať o tom, čoho všetkého je vo vypätých situáciách náš mozog schopný. Z lekárskeho hľadiska je na vysokej úrovni. Sila, aká ide z tohto príbehu, je nezabudnuteľná. Autorka poukazuje na hrôzostrašné situácie, ktoré sa dejú deťom/ľuďom na celom svete. Pokiaľ si neviete predstaviť, ako sa cítia rodičia pri únose ich dieťaťa, ako sa cíti dieťa, ktoré prechádza zverstvami, táto kniha vám to nemilosrdne povie. Príbeh má jednoznačne psychologickú stránku, aj keď to nie je priamo psychologický román.

## Trochu k deju:

Kniha je o 13-ročnej Angie, ktorá bola unesená. Objaví sa ako 16-ročná s ranami na tele, no nie na duši, pretože v hlave má prázdno. Nič si nepamätá... Postupne sa nám rozkrýva príbeh plný temnoty, utrpenia a napätia. Mladej Angie sa postupne vracia pamäť. Je to dobrá vec? Je lepšie zostať v tme? Čo všetko sa jej odohráva v hlave? To všetko vám ponúka tento neuveriteľný príbeh v jeho komplexnosti, obraznosti a vašej predstavivosti.

Ak máš záujem o prečítanie si príbehu v angličtine, nájdeš pod originálnym názvom. V oboch prípadoch neľutuješ svoju voľbu

# Rutina železničiarov?

## Matej Porubský I.EC - logická hádanka

Na tratiach ŽSR vládne od skorých ranných hodín obrovský chaos. Najmenej ideálne podmienky postihli železničnú dopravu na západnom Slovensku.

Riadenie prevádzky dopravy železničného uzlu Leopoldov je v dôsledku chýb telekomunikačných zariadení komplikované. Leopoldov prijal veľmi skreslené útržkovité informácie o dianí sa na železnici a ďalšie informácie mu nebudú poskytnuté skôr ako za 2 hodiny, čo je pre plynulosť dopravy nemysliteľné.

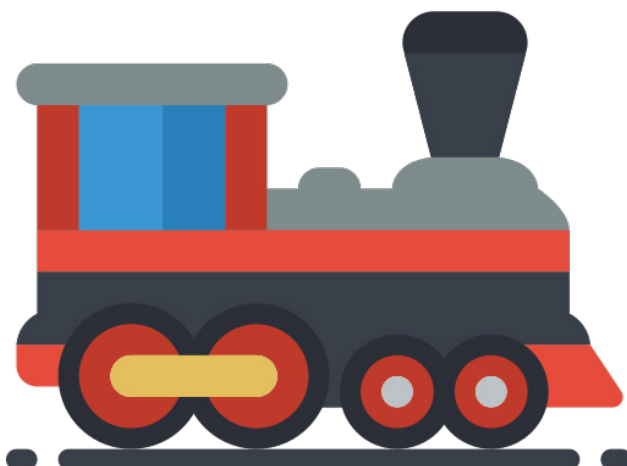
Avšak doteraz nazbierané údaje nie sú úplne na zahodenie. Zistíte pomocou nich, koľko bude a aký vlak meškať, príčinu jeho meškania a stanicu, kde sa daný vlak nachádza.

		Meškanie					Príčina					Stanica				
		20	40	60	80	100	lom koľaje	nehodová udalosť	čakanie na prípoj	porucha výhybky	stret vlaku so zverou	Bratislava-Vinohrady	Tmava	Nové Mesto n. Váhom	Púchov	Žilina
Vlak	SC Tatran															
	IC Dunajec															
	RJ Horehronie															
	Ex Šarišan															
	RR Vihorlat															
Stanica	Bratislava-Vinohrady															
	Tmava															
	Nové Mesto n. Váhom															
	Púchov															
	Žilina															
Príčina	lom koľaje															
	nehodová udalosť															
	čakanie na prípoj															
	porucha výhybky															
	stret vlaku so zverou															



1. **Vlak, ktorý stojí v stanici Trnava, mešká o 20 minút menej ako vlak IC Dunajec a ten nemešká najviac zo všetkých vlakov. RJ Horehronie mešká o 40 minút viac ako vlak v Púchove. Expres Šarišan sa nestretol s lesnou zverou.**
2. **RR Vihorlat mešká viac ako vlak, ktorý nestojí v Žiline a ani sa mu nestala nehodová udalosť. Vlak v stanici Bratislava-Vinohrady nie je RJ Horehronie a ani nečaká na prípoj.**
3. **SC Tatran mešká o 20 minút menej ako vlak v Žiline.**
4. **IC Dunajec nemešká rovnako ani o 20 minút viac alebo menej ako vlak, ktorý mešká kvôli lomu koľaje alebo mal stret s lesnou zverou.**
5. **Vlak v Novom Meste nad Váhom má väčšie meškanie ako vlak, ktorý čaká na prípoj a to nie je RR Vihorlat. Bratislava-Vinohrady hlási meškanie menšie o 40 minút ako vlak, ktorý mal stret s lesnou zverou.**
6. **Expres Šarišan nestojí v Žiline, ani nemešká kvôli lomu koľaje, ktorý nespôsobil 80-minútové meškanie a nie je ani príčinou meškania vlaku v Púchove.**
7. **Púchov hlási väčšie meškanie ako vlak, čo čaká na prípoj. IC Dunajec nemešká 60 minút.**

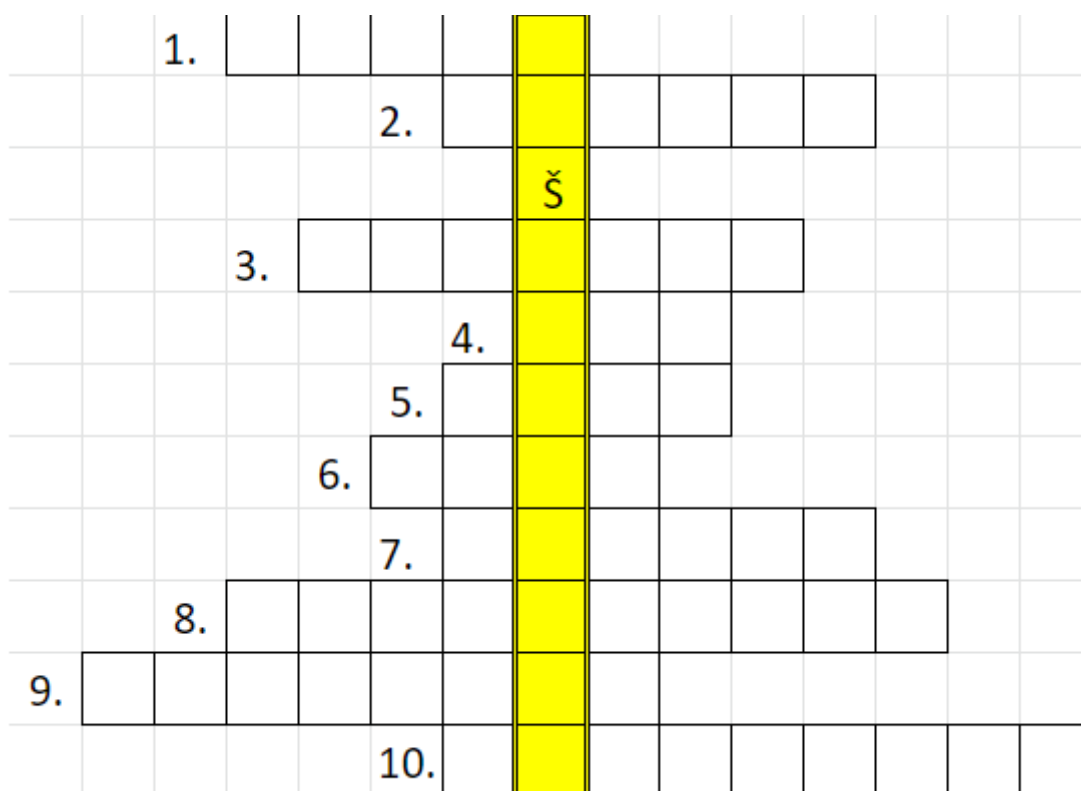
<b>Tabuľka na odpovede</b>			
<b>Vlak</b>	<b>Meškani e</b>	<b>Príčina meškania</b>	<b>Stanica</b>
<i>SC Tatran</i>			
<i>IC Dunajec</i>			
<i>RJ Horehronie</i>			
<i>Ex Šarišan</i>			
<i>RR Vihorlat</i>			



# Informačná bezpečnosť

## Tajnička

PaedDr. Veronika Gabaľová, PhD.



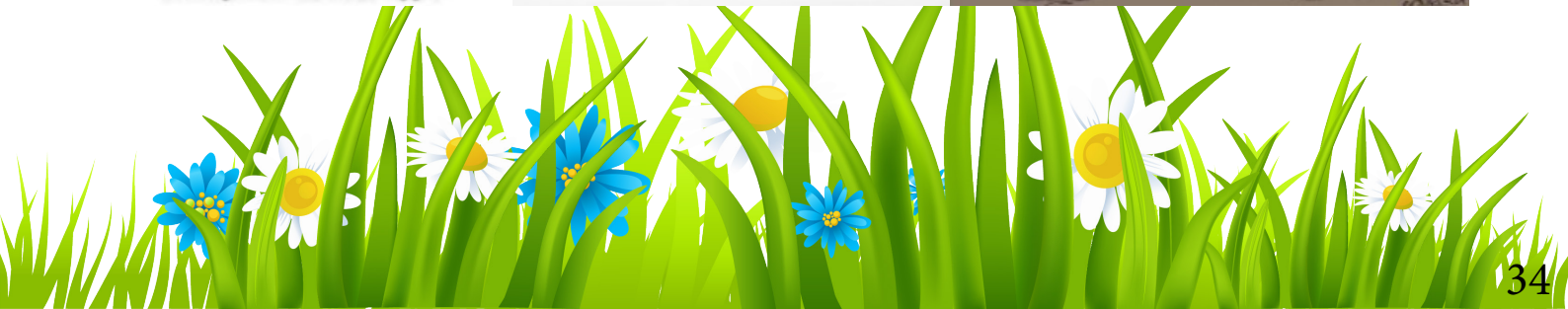
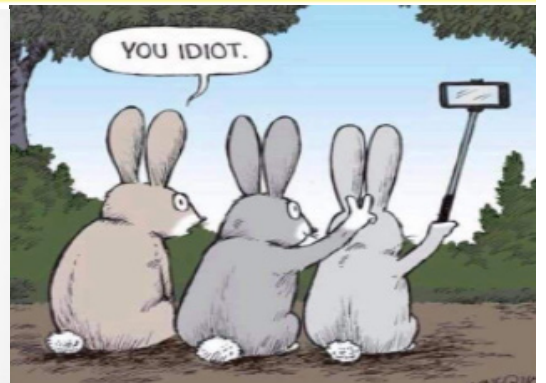
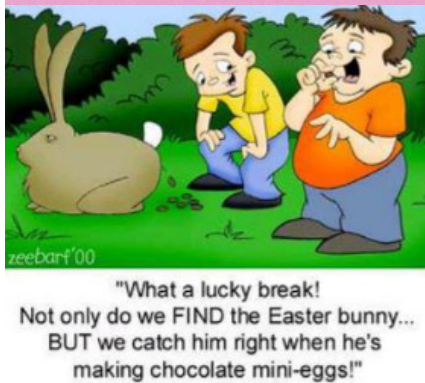
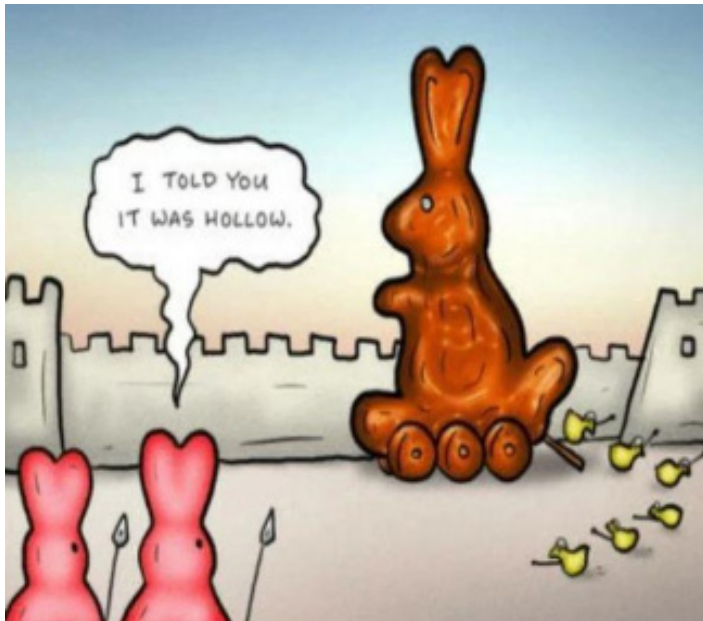
### Legenda:

1. program alebo kód, ktorý sa dokáže sám šíriť bez vedomia používateľa
2. nevyžiadaná pošta
3. technické vybavenie počítača
4. licencia viazaná na hardvér
5. nevyžiadaná pošta
6. druh malvéru
7. škodlivý softvér
5. skúšobná verzia s obmedzenými funkciami
9. pokus o podvodné získanie citlivých informácií, ako sú heslá
10. riziko IT (vzniká napr. pri častom hraní hier )

# Easter Puns

Mgr. Jozef Kučerák

I am so egg-cited for the upcoming Easter holidays. Girls always search for eggs-cuses not be poured by water on Easter monday.





# Riešenie Hádanky

		Meškanie					Príčina					Stanica				
		20	40	60	80	100	lom koľaje	nehodová udalosť	čakanie na prípoj	porucha výhybky	stret vlaku so zverou	Bratislava-Vinohrady	Tmava	Nové Mesto n. Váhom	Púchov	Žilina
Vlak	SC Tatran				○					○			○			
	IC Dunajec		○						○		○					
	RJ Horehronie				○	○									○	
	Ex Šarišan	○						○				○				
	RR Vihorlat			○				○						○		
Stanica	Bratislava-Vinohrady		○						○							
	Tmava	○						○								
	Nové Mesto n. Váhom				○					○						
	Púchov			○				○								
	Žilina					○	○									
Príčina	lom koľaje					○										
	nehodová udalosť			○												
	čakanie na prípoj	○														
	porucha výhybky		○													
	stret vlaku so zverou					○										



# Riešenie Tajničky

		1.	V	Í	R	U	S												
					2.	S	P	Y	V	É	R								
							Š												
			3.	H	A	R	D	V	É	R									
						4.	O	E	M										
						5.	S	P	A	M									
					6.	Č	E	R	V										
						7.	M	A	L	V	É	R							
		8.	D	E	M	O	V	E	R	Z	I	A							
9.	P	H	I	S	H	I	N	G											
						10.	Z	Á	V	I	S	L	O	S	Ť				



Zriaďovateľ:

**TT** TRNAVSKÝ  
**SK** SAMOSPRÁVNÝ  
KRAJ

# STREDNÁ PRIEMYSELNÁ ŠKOLA DOPRAVNÁ TRNAVA



**CENTRUM**  
ODBORNÉHO VZDELÁVANIA A PRÍPRAVY  
PRE DOPRAVU A TELEKOMUNIKÁCIE  
Stredná priemyselná škola dopravná Trnava

Študentská 23, 917 45 Trnava, tel.: 033-552 11 61, e-mail: [spsdtt@stonline.sk](mailto:spsdtt@stonline.sk), [www.spsdtt.sk](http://www.spsdtt.sk)

Kam po skončení základnej školy

**ŠTUDUJ  
DOPRAVU**

perspektiva a stabilita  
profesionálne uplatnenie

**Hľadáš  
si strednú  
školu?**

## ŠTUDIJNÉ ODBORY S MATURITOU:



**ELEKTROTECHNIKA**  
KOMUNIKAČNÉ A SIEŤOVÉ TECHNOLOGIE



**ELEKTROTECHNIKA V DOPRAVE  
A TELEKOMUNIKÁCIÁCH**  
SIEŤOVÉ TECHNOLOGIE A KOMUNIKAČNÁ BEZPEČNOSŤ



**PREVÁDZKA A EKONOMIKA DOPRAVY  
- LOGISTIKA V DOPRAVE**  
PODNIKANIE V DOPRAVE A SLUŽBÁCH



**DOPRAVNÁ AKADEMIA**  
EKONOMIKA A MANAŽMENT V DOPRAVE



**TECHNIKA A PREVÁDZKA DOPRAVY**  
AUTOMOBILOVÁ TECHNIKA

**Študuj, pracuj a zarábaj so štipendijným programom**

Chceš nás prísť navštíviť, alebo získať bližšie informácie?  
Dohodni si termín, piš na [spsdprijimacky@gmail.com](mailto:spsdprijimacky@gmail.com)