

PR

PRŮMKAŘINY



Přehled letních festivalů 2015

- 25. 6. – 28. 6. – Basinfirefest (Spálené Poříčí)
- 26. 6. – 27. 6. – Open Air Musicfest Přeštěnice
- 1. 7.– Festival Fantazie (Chotěboř)
- 3. 7. – Rockové Léto 2015 (Plzeň)
- 3. 7. – 5. 7. – Rock for People (Plzeň)
- 11. 7. – Lindsey Stirling (Žluté Lázně/Praha 4)
- 16. 7. – Colours of Ostrava (Ostrava)
- 17. 7. – 18. 7. – Barvy léta (Poděbrady)
- 17. 7. – 19. 7. – TaRock (Tachov)
- 30. 7. – Advik (Praha)
- 30. 7. – 1. 8. – Sázavafest
(Světlá nad Sázavou)
- 6. 8. – Keltská noc (Harrachov)
- 6. 8. – 10. 8. – Slavonice Fest 2015
- 14. 8. – 16. 8. – Made of Metal 2015 (Hodonín)
- 14. 8. – 15. 8. – Chodrockfest 2015
(Domažlice)
- 15. 8.– Kisspárty Live (Písek, Letní kino)
- 15. 8. – Magmafest (Jihlava)
- 20. 8. – Hop Hop Kemp (Hradec Králové)
- 21. 8. – 22. 8. – Vizovické trnkobraní (Vizovice)



Milí čtenáři,
slavnostně bych vás chtěla přivítat u posledního čísla Průmkařin. Jak si možná všimáte, nastala v našich řadách spousta změn. Některé možná ještě nevidíte, ale od dalšího roku chystáme například úplně novou grafickou podobu celého časopisu.

A co se týče obsahu dnešního čísla? Opět zavítáme mezi techniku. Kromě moderních chytrých přístrojů jako jsou hodinky, doplňky či oblečení, zavítáme také trošku do minulosti za vynálezem, který potrápil nemálo lidí, jejichž inteligence sahala mnohdy až za lidské hranice. Řeč bude o Enigmě a stroji, který pomohl k jejímu rozlousknutí.

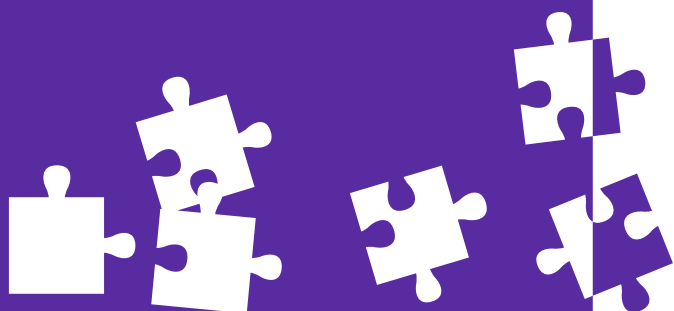
Už jste se také dostali k tolik očekávané hře Zaklínači 3? Pokud stále uvažujete o koupi a zahrání si, pak vězte, že naše recenze vám hru podrobně přiblíží, abyste měli v další volbě jasno.

Následně zamíříme za pamětníkem, který nám představí, jak se na škole učilo před několika desítkami let, a odhalí mnoho dalších věcí, o kterých my mladší nemáme ani ponětí. Na závěr se pak můžete zamyslet nad vaším oblíbeným „taháním“ žen neustále jen do kuchyně a posoudit, zda to platí i dnes, nebo jde o pouhé narážky. Všem přeju příjemné čtení a doufejme, že se s námi pobavíte a současně si rozšíříte své obzory.

Za celou redakci vaše
nová šéfredaktorka

Obsah

Co se dělo a bude dít	4
Technologie	
Wearables	5
Historie	
Enigma a první počítač	7
Hry	
Zaklínač 3	9
Paper Sorcerer	13
Crypt of Necrodancer	14
Z historie školy	
Setkání s pamětníky	15
Něco k zamyšlení	
Zpátky do kuchyně!	17



Co se dělo a bude dít

- 4. 6. – návštěva Památníku heydrichiády a výstavy Gateway to Space – B1.I, C1.E
- 5. 6. – předávání maturitních vysvědčení v kostele Nejsvětější Trojice – od 10:00 absolventům z A4.E, od 10:30 z B4.I, od 11:00 z C4.E
- 8. 6. – 12. 6. – sportovně turistický kurz na Štědróníně pro žáky z A2.E
- 9. 6. – přijímací pohovory nanečisto do firmy Rohde&Schwarz Vimperk
- 9. 6. – prevence na téma Agrese a šikana – C2.E
- 10. 6. – exkurze ve firmě ALFA – A3.E
- 10. 6. – exkurze ve firmě ELO+ – C3.E
- 10. 6. – setkání úspěšných žáků s představiteli města v kostele Nejsvětější Trojice – Prokop Schmid (C4.E), Jiří Marek (C4.E), Petr Tůma (B1.I), Dominik Uhlík (A3.E), Ondřej Dlouhý (C2.E)
- 12. 6. – exkurze na skládce Vydlaby – C1.E
- od 15. 6. – praxe pro studenty z V2 v délce 20 pracovních dnů
- 15. 6. – 19. 6. – sportovně turistický kurz na Štědróníně pro žáky z B2.I
- 16. 6. – exkurze v Pivovaru Prazdroj Plzeň a návštěva Techmanie Plzeň – A1.E, B1.I, C1.E
- 18. 6. – uzavření klasifikace
- 19. 6. – exkurze na čističku odpadních vod – A1.E

- 22. 6. – prevence na téma Agrese a šikana – B2.I
- 22. 6. – návštěva divadla Na Zábradlí a Památníku Karla Čapka ve Strži – B3.I
- 22. 6. – klasifikační a pedagogická rada
- 23. 6. – prevence na téma Agrese a šikana – C1.E
- 23. 6. – návštěva vodní elektrárny Orlický – C2.E, C3.E
- 23. 6. – workshop "Moderní mobilní technologie" v TCP Písek – B2.I
- 24. 6. – akce Ochrana člověka za mimořádných okolností
- 25. 6. – sportovní den
- 26. 6. – předání vysvědčení a ukončení školního roku
- 29. a 30. 6. – ředitelské volno



Wearables

Doba, kdy všechno naše oblečení a doplňky budou chytřejší než my, se nejspíše pomalu blíží a nám nezbyvá než čekat, co si pro nás výrobci všemožných chytrých zařízení připraví. Ti z vás, kteří se o toto odvětví zajímají, jistě znají chytré

Brýle

Jak jistě víte, práci na chytrých brýlích jako první oznámila společnost Google. Funkční developerská verze se začala prodávat v únoru 2013. Bohužel Google prodej zastavil a počátkem roku 2015 oznámil přerušení projektu



hodinky a chytré brýle. V tomto článku se zaměříme spíše na druhy nositelné elektroniky a oblečení, které nejsou tolik medializované a nenacházejí se na nákupních pultech.

Explorer. V nynější době se pracuje na další verzi brýlí a ta by měla být doladěná a vylepšená. Sám jsem měl možnost brýle vyzkoušet, upřímně si ale nedokážu představit nosit brýle takovéto podoby celý den na hlavě. Uživatelský zážitek ovšem



nebyl vůbec špatný. Nezbyvá než čekat, kam se vývoj další verze posune a co přinese za vylepšení. Na vývoji chytrých brýlí pracuje nespočet firem. Množství se jich již prodává.

Hodinky

O chytré hodinky se pokoušeli výrobci mnohem dříve. První



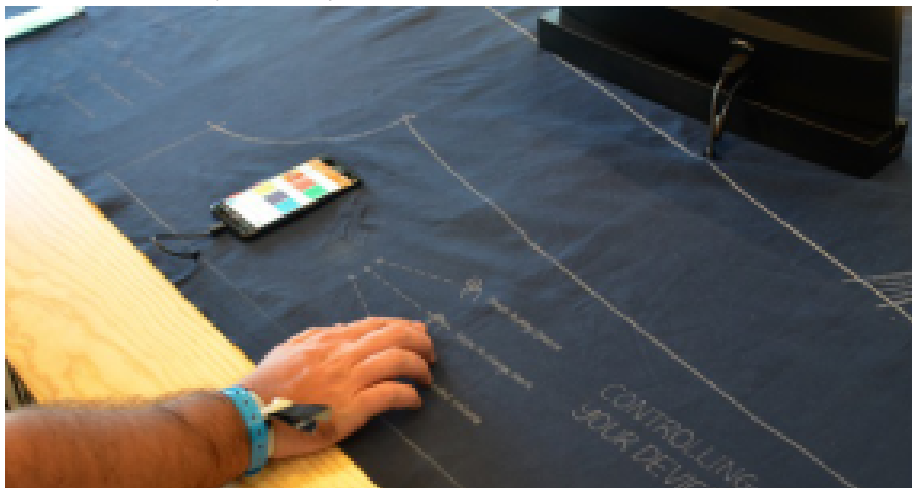
hodinky, které uměly více než zobrazovat čas, vznikaly v 80. letech. Obsahovaly například kalkulačku nebo kalendář. V roce 2000 dokonce vznikly hodinky s Linuxem. Bohužel vše nešlo podle očekávání a projekt byl po roce a půl zastaven. Co se týče moderních chytrých hodinek, jako první se objevily zřejmě hodinky od společnosti Sony. O hodinkách jistě víte více než dost. Do jejich výroby se pustila skoro každá firma, která se zabývá výrobou mobilních telefonů nebo



počítačů. Existuje dokonce několik upravených verzí operačních systémů pro hodinky.

Šperky

Na internetu se objevila spousta konceptů chytrých prstenu a podobně. Na Indiegogo byla spuštěná sbírka na výrobu jednoho

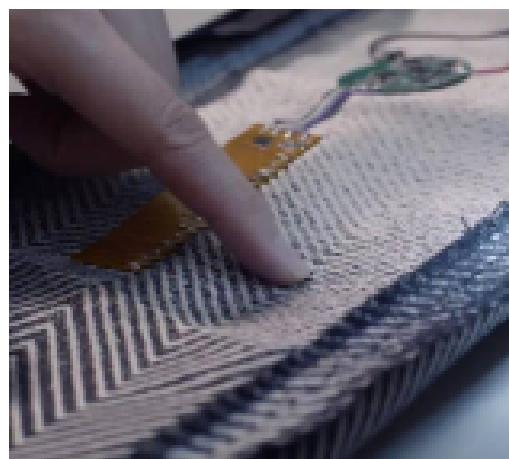


chytrého prstenu. Peněžní cíl byl splněn. Nejedná se o jediný podobný projekt, v současné době jsou již některé prsteny realizované, ale jedná se o neznámé značky. Otázkou ovšem je možnost jejich využití. Hodinky se jeví použitelné, ale malinký prsten? Co by mohl nebo měl umět? Možná poslouží jako zmenšená verze hodinek, na které se zobrazují hodiny a notifikace. Uvidíme, jaká lákadla si výrobci připraví. Náhrdelníky a celkově šperky nejspíše nejsou nejlepší volbou pro to, stát se chytrými. Ovšem fantazii se meze nekladou, třeba čas ukáže, že jsem se mýlil.

Oblečení

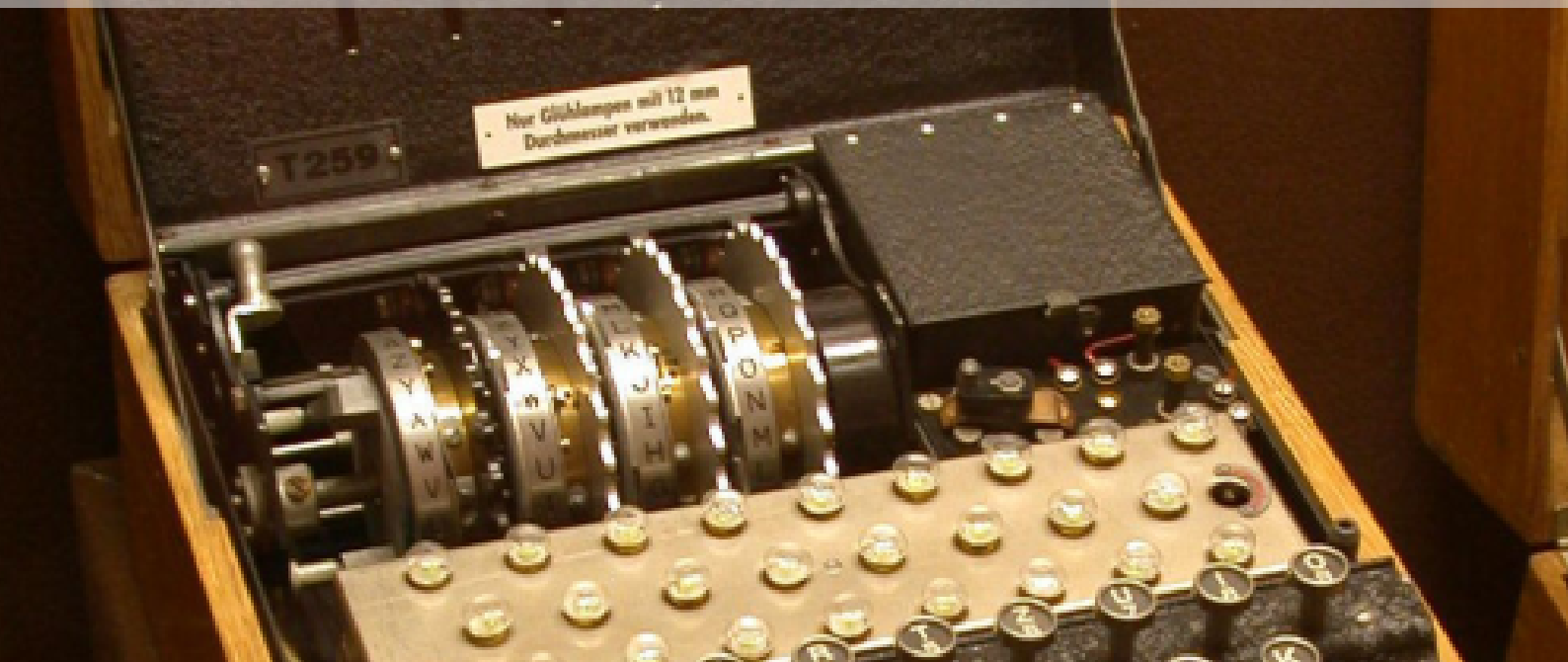
Chytré oblečení jsme mohli vidět na některých elektrokonferencích. Oblečení se zaměřuje hlavně na snímání životních funkcí. Toto

oblečení můžeme používat i pro monitorování spánku. Výhody chytrých látek bych viděl například v tom, že by se látka mohla přizpůsobit tomu, jestli je vám zima nebo horko. Další možností je snímání dotyků na látce a její používání k ovládní přístrojů. Nezbyvá, než se nechat překvapit,



co nám výrobci ušijí za oblečení.

Doba, kdy vše kolem nás bude chytré, se nejspíše blíží. Jak to s technologiemi bývá, všechno nebude hned, ale vyplatí se počkat. Spousta lidí se k chytrým zařízením staví skepticky, ale osobně se na budoucí výrobky těším.



Enigma a první počítač

8. května letošního roku se slavilo 70. výročí konce 2. světové války. A když už jsme ta technická škola, proč ho neoslavit připomenutím si jedné zpackané německé mašinky a její následné rozluštění? Ano, v dnešním článku se budeme věnovat Enigmě a stroji, který pomohl k odhalení jejího šifrování.

Co je Enigma?

Enigma byl druh šifrování a přenosný šifrovací stroj, jenž Němci hojně využívali za druhé světové války k šifrování a dešifrování tajných dokumentů. Skládala se ze tří, později dokonce ze čtyř kotoučů na jedné ose. Kotouče se vybíraly ze sady 5 rotorů a byly pro každý den jiné. Rotory se denně měnily, měnilo se pořadí písmen na klávesnici, existovalo astronomické množství variant, jak napsat jednu zprávu. Nacisté byli přesvědčeni, že jejich šifrovací stroj je neporazitelný.

Jak fungovala?

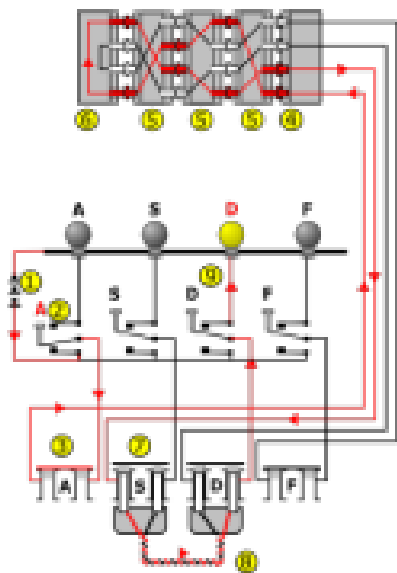
Šifrování spočívalo pouze v přehození písmen za jiné písmeno či symbol. I když to zní jednoduše, opak je pravdou. Funkce Enigmy se dá popsat jednoduše:



rotory Enigmy

zmáčknete klávesu s jedním písmenem a rozsvítí se žárovka, na které je jiné písmeno. Následné šifrování probíhá takto: po stisku klávesy se uzavře elektrický obvod. Proud prochází různými komponenty, až se nakonec rozsvítí jedna z mnoha žárovek na panelu, čímž indikuje výsledné zašifrované písmeno. Například při šifrování zprávy ATX... operátor nejdříve stiskne A, rozsvítí se třeba Z, potom Z bude prvním písmenem zašifrovaného textu. Poté operátor stiskne T a stejným způsobem pokračuje.



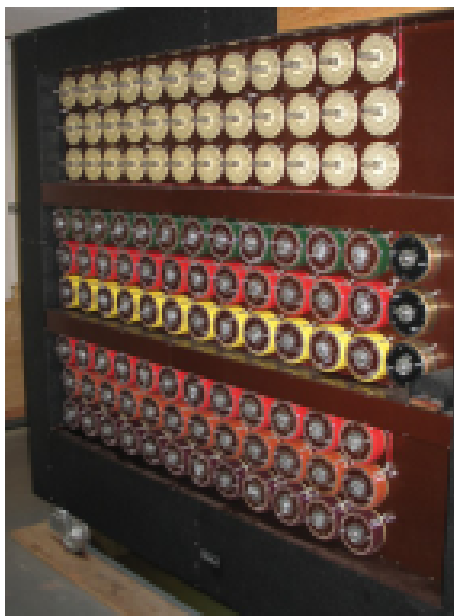


Zapojení ukazující tok proudu, když 'A' je zakódováno jako 'D'

Britové v bývalém areálu na výrobu rádií Bletchley Park shromáždili společnost matematiků, analytiků a šachistů, zkrátka nejgeniálnějších lidí z celé země. Mezi nimi se nacházel i matematik Alan Turing. Byl to právě on, kdo největší měrou přispěl k rozluštění kódu. Podílel se i na sestrojení prvního programovatelného počítače nazvaného Colossus. Právě ten měl pomoci rozbít německé kódy. Samozřejmě je dnes již známo, že také polským lamačům kódů se podařilo část Enigmy rozluštit, ale nebýt lidí z Bletchley, válka by byla zcela jistě prohraná. Všichni pracovali v naprostém utajení a za přísných bezpečnostních podmínek. Nikdo nesměl o své práci mluvit, a to ani po válce.

A jak Turing nakonec dopadl? Se svým arogantním, asociálním a nepřizpůsobivým chováním začal mít velké problémy. Když mu v roce 1952 vykradli byt, musel

policistům přiznat, že je homosexuál. Homosexualita byla v té době ve Velké Británii trestná. Odsoudili ho na jeden rok do vězení, nebo si mohl vybrat hormonální léčbu. Turing zvolil tuto možnost a lékaři do něj rok vpravovali ženské hormony. Turinga to změnilo fyzicky i psychicky. Nakonec se rozhodl sám otrávit a snědl jablko napuštěné kyanidem. Teprve dlouho po jeho smrti se mu dostalo ocenění za velký přínos ve válce a také omluvy za drastickou léčbu. Premiér Gordon Brown se



Turingovi jménem vlády omluvil a královna mu udělila milost.

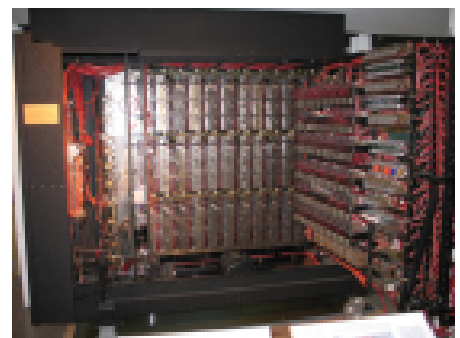
Turingův stroj (Bomba)

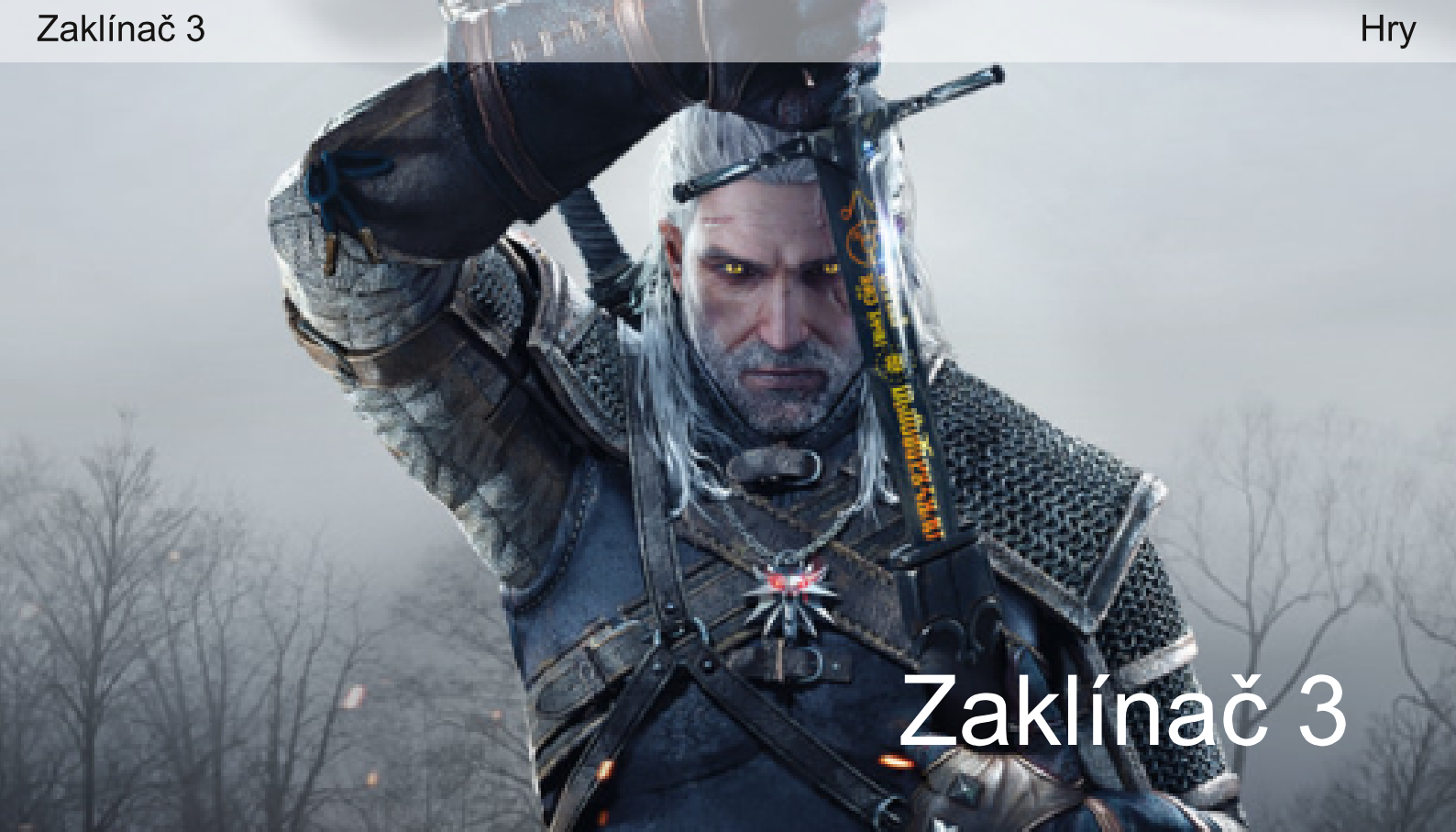
bylo elektromechanické zařízení, které během druhé světové války pomohlo dešifrovat tajné německé zprávy. Jednalo se o jakýsi počáteční model počítače.

V jeho budoucnost a funkčnost zpočátku nikdo nevěřil, ale Turing si šel za svým v domnění, že mu pomůže kód dešifrovat.

Později byly dokonce sestaveny vlastní přístroje se stejnou funkcí, ale odlišnou konstrukcí. Původní verze Bomby byla sestrojena v roce 1939 v Bletchley Parku. Navržena byla tak, aby odhalila některá z denních nastavení Enigmy v rámci různých německých armádních sítí - především se pokoušela zjistit, jaká kombinace rotorů je zapojena a jaké je jejich umístění v přístroji, jaká je výchozí pozice jádra rotoru pro danou zprávu, a také měla odhalit zapojení na rozvodné desce.

Stroj napodoboval chod několika zařízení Enigma zároveň. Ve standardní německé Enigmě pracovaly vždy tři rotory najednou a každý z nich mohl být umístěn v jedné z 26 možných pozic. Naopak Turingův stroj se skládal z 36 ekvivalentů Enigmy, přičemž každý obsahoval tři válce zapojené tak, aby šifrovaly stejným způsobem jako rotory Enigmy. Mohl provádět dvě nebo tři operace najednou. Každá operace vyžadovala určité nastavení, které se následně testovalo na různých kombinacích a pozicích válců.





Zaklínač 3

Zaklínač 3 byla asi nejočekávanější hra posledního roku a vlna hypu okolo ní je obří. A přesto ve všech recenzích sbírá hodnocení 80 % a víc. Hry této série vycházejí z románů a povídek o zaklínači a sepsal je polský autor Andrzej Sapkowski. Zaklínač 1 plnil úlohu uvést neznance do širokého univerza, navázat na konec knižní ságy a příběh dále posunout a rozvinout. Mnohem akčněji a bombastičtěji laděná dvojka sledovala, jak se Sever propadá do chaosu a bezvládní. Třetí a poslední přírůstek navazuje na předchozí díl a hnacím motorem příběhu je válka Nilfgaardu se Severem, ale také především pátrání po Ciri - Geraltově učednici, po které jde Divoký Hon - kavalkáda přízračných jezdců. I když to zní jako klišé, autoři

zase tak velkou volnost kvůli knihám neměli. Zde je dobré říci, že těm, kteří se rozhodnou Zaklínače 3 hrát, důrazně doporučuji nastudovat si alespoň základní informace o příběhovém pozadí. Ti, co nic neví, se pak v ději (vystaveném spíše z různých dílčích epizod podobně jako v knižní předloze) brzy ztratí a ani in-game encyklopedie jim s plným pochopením souvislostí nepomůže.

Příběh a questy

Autoři skvěle navázali na knižní předlohu a s citem ji rozvíjejí. Hlavní dějová linie hry je tedy rozsáhlá a dlouhá. Některé úkoly působí trochu nuceně, jiné epizodky jsou vyloženě zábavné (nikdy bych kupříkladu neřekl, že kvůli záchraně světa budu zpovídat transvestitu), nějaké vhání slzy do očí a u některých čtenáři knih nostalgicky zavzpomínají na časy minulé.





Příběh samotný je skvěle zahráný (dabing je naprosto excelentní) a odvyprávěný a má dobrou gradaci. Toto platí i o vedlejších úkolech. Nejsou to trapné polotovary jako ve Skyrimu. Ne, snad každý úkol tu má své pozadí a v rámci světa působí více či méně uvěřitelně. A tak náš geroj po cestě zachraňuje pánvičku, loví netvory nebo nahání kozu po lese. Část úkolů mimo hlavní příběh je ale dělaná podle jedné šablony a často jste donuceni využívat “zaklínačský smysl”, což není nic jiného než nebetyčná otrava, při níž hledáte na obrazovce červeně svítící věci. Sice to zpočátku působí zajímavě, ale později se to naprosto znechutí. Podstatnou roli v různých úkolech hrají vaše volby: “Vzít si peníze na úkor sirotků, přestože jsem švorc? Zamlčet smutnou pravdu? Zabít, či nezabít?” atd. A rozhodnutí mají váhu: když odmítnete slíbenou odměnu ve prospěch chudých sirotků, dostane se vám od

nich leda tak poděkování a nic víc. Žádný “bonus za dobráctví” se nekoná. A co víc, jednou jsem třeba pomohl elfce, kterou obtěžovali místní neurvalci. Čekal jsem vděčnost a hřejivý pocit z konání dobra. A ona mi s nadávkami plivla do tváře. Pocit konání dobra byl rázem fuč a zůstala jen těžká realističnost. Sapkowskiho svět zkrátka není černobílý - je v odstínech šedi a často zde funguje princip menšího zla. Kdo je pro jednoho mučedník, je pro druhého násilník a naopak. Jako ve skutečném životě. Často mě však štvál

fakt, že spousta rozhodovacích momentů působila nuceně, ba dokonce zbytečně, a bylo by lépe, kdyby některé úkoly šly lineárně bez větvení.

Svět

Konečně se dostává na slovo hlavní tahoun hry: otevřený svět. Sice není kompletně otevřený jako ve Skyrimu, ale skládá se z několika částí. Tyto části jsou ale gigantické a uchvacující. Celý svět je ručně modelovaný a - jak jsem psal výše - naprosto uvěřitelný, vytvarovaný s neuvěřitelným smyslem pro detail. Tu má jeden domek





střechu šejdrem, tu je plůtek trochu nakřivo, tu je vidět vesničana v poli totálně namol. Občas mi ale přišlo absurdní, když chudí vesničtí manželé tvrdili, že nemají žádné peníze, a bydleli v domě s pěti truhlicemi a třemi plnými skříněmi. Stejně tak chování lidí není nic moc. Postávají, klábosí, chodí, ale v širším pohledu působí jako vyplňovací figurky než jako živí lidé. Vrcholem nelogičnosti je to, že každému mohu vlézt do světnice, vyrabovat mu ji od podlahy ke stropu a nikdo ani necekne. Ve skutečnosti bych již záhy utíkal s davem našťvaných sedláků v patách. Tady ale kde nic tu nic. Za takovéto do očí bijící nedodělavky by autoři zasloužili pokárat. Drtivou většinu času ale stejně budete trávit v přírodě. A ta svým pojetím nemá mezi ostatními hrami konkurenci. Místní scenérie berou dech a zdejší středověký svět působí jako opravdový. A je slovanský! Kdy naposledy jste ve fantasy hře či filmu viděli břízu nebo slyšeli datla a kukačku?

Vývoj postavy

Rozvoj postavy je silně omezený kvůli dodržení spojitosti s knihami. Žádné dvojruční sekery, luky, kladiva a superkouzla nečekejte. Levely získáváte dosažením určitého počtu zkušeností, které lze obdržet jen za plnění úkolů, za zabití monster je jich pár také, ale v trapně malém množství. Tato absurdnost se pak odráží v tom, že nemá téměř smysl neúkolová monstra zabíjet. Celé to působí polovičatě a nedomyšleně. Na každém levelu získáte bod, který pak můžete umístit do vylepšení některé schopnosti v jednom

ze 4 specializačních stromů: šermířství, alchymie, znamení (znamení je druh jednoduché magie) a bonusy. Pokud ale budete chtít dosáhnout u jedné schopnosti maximálních hodnot, musíte do toho specializačního stromu umístit určitý počet bodů, takže jste nuceni v tomto stromě rozvinout i schopnosti, které přitom nepotřebujete. Logika tohoto postupu mi uniká. Kromě schopností je důležité i vybavení - když si koupím lepší meč a zbroj, hnedle se potvory (i lidé) kuchají lehčeji. Zbroj i zbraně se používáním opotřebovávají a ztrácejí na síle, musí se pak





nechat za poplatek opravit. Samotné zbraně a meče lze také podle nákresu vyrobit, za předpokladu, že máte všechny suroviny.

Grafika, zvuk, ovládání

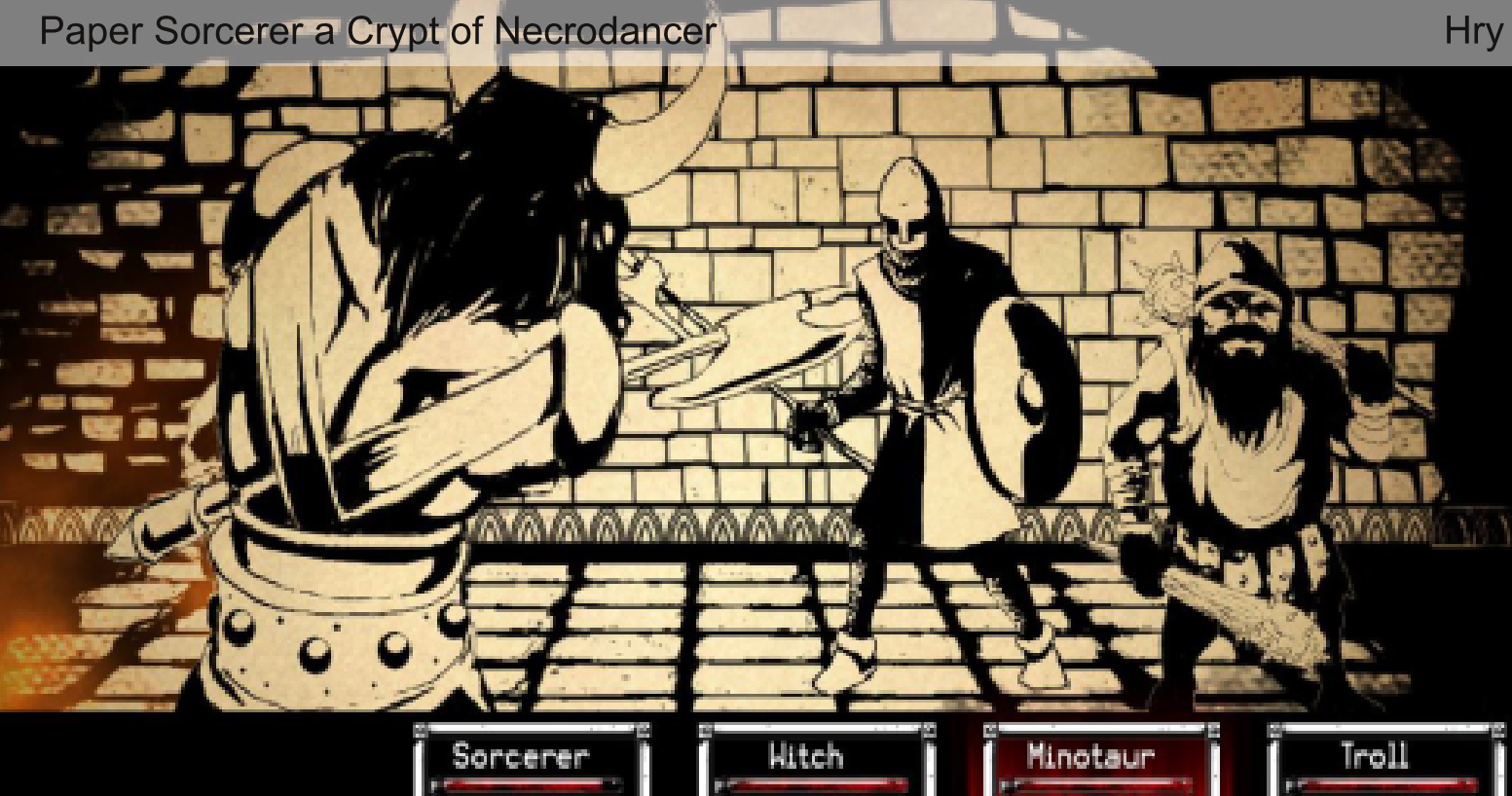
Grafika je nádherná. Vše je detailní a panoramata plná lesů, luk, říček a skal berou dech i po desítkách hodin. Zaklínač 3 vypadá krásně na jakémkoliv nastavení. Skvělou vizuální atmosféru navíc ještě umocňuje dobře vybraný hudební motiv, který čerpá ze slovanských písní a patří mezi to nejlepší, co se kdy urodilo. Při vandrování po paloučku vás doprovází pomalá brnkavá melodie. Při boji se naopak spustí rytmičtější skladba a ženský vokál dává boji epičtější rozměr. Boje samotné jsou dynamické, je třeba útoky nepřátel odrážet, krýt se a zůstat v pohybu. V boji platí moudré pravidlo již z knih: "Každý šermíř na h*vno, když nepřátel nerovno!" Naběhnout

do hloučku nepřátel Rambo stylem se zde tedy rozhodně nevyplatí, protože nehledě na vaše schopnosti a vybavení vás skupinka pěti třeba i o 10 levelů nižších banditů může poslat pod kytky. V boji lze používat meč, znamení, bomby a příruční kuši. Ovládání Geralta je snadné, má ale pár vad na kráse. Zaměřování na předměty je šílené a pohyb v menších prostorech je utrpení. Co je ale naprosto špatné, je inventář - ten je nepřehledný, složitě se v něm hledá a obecně pohyb v menu nabídkách je krkolomný a zdouhavý. Autoři však pilně vydávají další a další patch, který odstraní všelijaké chyby.

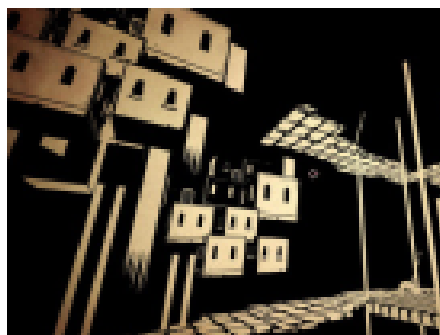
Shrnutí

Zde napsané dojmy toho neobsahují a nepopisují ani zdaleka tolik, co Zaklínač 3 nabízí. Je to bezpochyby velmi dobrá hra, které se povedlo skloubit působivý

svět s kvalitním příběhem. Byl dělán primárně na konzole, a tak si s sebou nese negativa s tím spojená. Optimalizován je však dobře a i na 3 roky starém počítači ho lze rozumně hrát. Nabídne přes 100 hodin zábavy, navíc vyjdou ještě další DLC, každé přidá okolo 20 hodin navíc. Rozhodně se nejedná o žádnou (r)evoluci žánru RPG, spíše je to láskyplně vypiplané veledílo nadšených Poláků. Obsahuje sice neduhy dnešních her, které jdou na ruku hráčům líným zapojit svůj mozek a přemýšlení, nicméně pro fanoušky RPG her i pro fanoušky Sapkowského je Divoký Hon povinnost.



Rád bych vás opět přivítal u mé otravné rubriky o neznámých hrách, které by si zasloužily výsluní. Dnes to nebude téma jednotné, o to

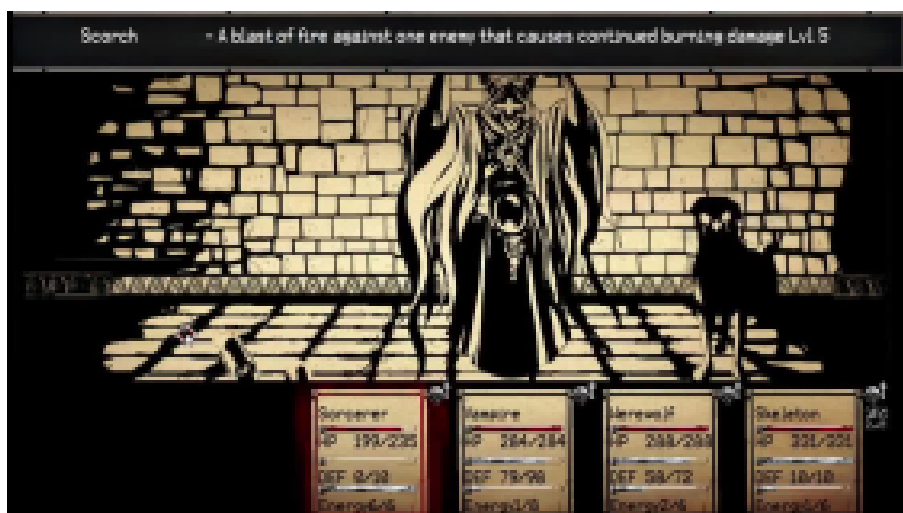


však bude zajímavější. Rád bych se s vámi tentokrát rozdělil o hry: “Cryptof” (Brace Yourself Games) a “Paper sorcerer” (Ultra runway Games). Začneme již tradičně u toho jednoduššího, a to u Paper sorcerer.

Hra začíná krátkou scénkou o tom, jak jste zlý mág, který svými vyvolávacími schopnostmi terorizuje království. Tak král vyvolá 4 velké rytíře (válečník, rouge, léčitel a čaroděj), aby vaši

zlou činnost ukončili. Propůjčí jim na to mocnou relikvii, a sice zajímavou knihu, a rytířům se povede vás do ní zapečetit. To je vše, co prozradím k příběhu, který sice není tak rozvinutý, jak by mohl být, ale rozhodně je poutavý. Snad jen tohle. Probudíte se na posteli v divném pokoji a vše je černobílé a kouká na vás pobaveně myš, promluví a po krátkém rozhovoru vám pomůže utéct. A tím začíná vaše role ve hře. Hra je moc zajímavé RPG s tahovou

strukturou souborů. Pamatujete jistě hry typu Pokemon, kdy jste zvolili jednotku, u ní útok a cíl útoku, a pak jste už jen sledovali, jak se útok povede. Nu, tak tohle je přesně ono. Ale nejste v tom sami, jste přece mocný vyvolávač. Právě onen magický prvek RPG spočívá v tom, že vás hra nechá postupně vybírat, jaké si chcete zvolit společníky. Máte na výběr z velmi široké škály všemožných potvor (vlkodlaka nevyjímaje). A to je asi tak všechno, co by se

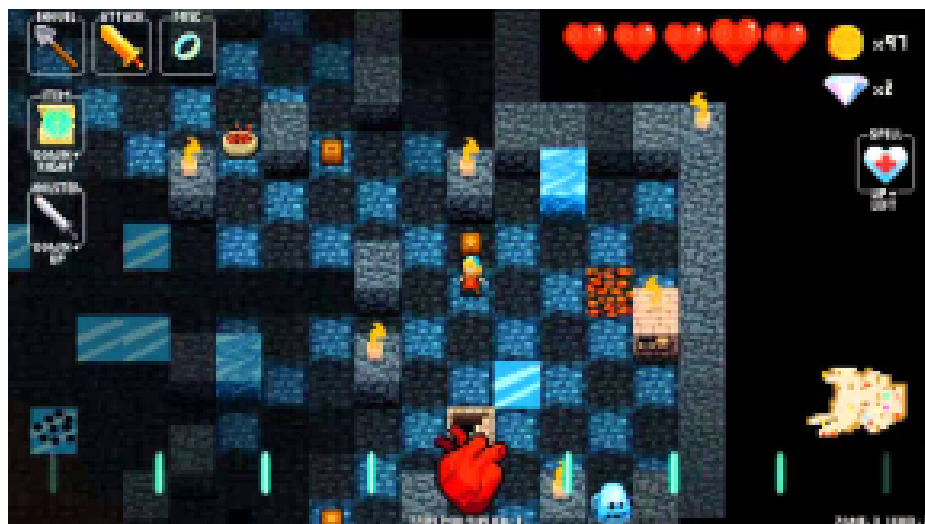




dalo říct. Že hra vypadá nudně? Není tomu tak, hra je poutavá, má dobrý hudební podklad a hlavně je zatraceně složitá. Už na nejnižší obtížnost se potíte, abyste přežili už v první hodině hraní. Nemluvě o té největší, kde mě zabil nepřítel během prvního souboje :).

A dál bych se dostal k tomu druhému, a to ke Crypt of Necrodancer. Hra je zajímavá už na první pohled, kdy jste v pofidérním herním lobby s padacími dveřmi na zemi, hraje hudba a vám nejde se moc pohybovat. Ale brzy přijdete na to, že název vůbec neklamal. Necrodancer vás totiž zaklel a vy musíte vše, co děláte, dělat do rytmu hudby. Ano, skutečně, rytmus je základ a bez něj nic nedokážete. Ze začátku je to složité, ale ten zatraceně skvělý soundtrack se vám po čase hraní dostane pod kůži a už vám to nebude vůbec dělat problém. Hra je roguelike, tudíž hra smrtí začíná. Jediné, co vám po vaší smrti zůstane, je přesný počet diamantů, které jste si

nasbírali. Za ně můžete v lobby trénovat proti monstrům, nakupovat nové předměty a ovlivňovat, které z nich se vám při hraní objeví. A začnete znovu. Hra má celkem 4 hlavní herní úrovně. Skočíte do prvních padacích dveří a bác. Hudba jede, je příjemně pomalá a vy se zkusíte pohybovat. Ze začátku to moc nejde, ale pak



pochopíte, jak se věci mají. Otevřete první dveře a tam na vás vybafnou monstra. Jediné, co se dá do boje poradit, je - - nic si nedělejte ze smrti, je zde opravdu častá. (Asi jako v Darksouls). Ale vlastně je tu ještě jedna věc - každé monstrum ve hře včetně bossů

se pohybuje podle dvou pravidel. Za prvé rytmus je základ a za druhé se každý pohybuje podle vlastního vzorce. Třeba kostlivec se pohybuje každou druhou dobu a snaží se na vás útočit, zatímco třeba slimák se pohybuje jen nahoru a dolů. To je vše, víc neporadím.

A nějaké zhodnocení. Nu, tak začneme papírovým kouzelníkem. Hra má zajímavou kreslenou grafikou s osobitým stylizováním, zaujme a neurazí, souborový systém je zábavný a náročný na přemýšlení, hudba ujde. Jediné, co můžeme hře vytknout, je celková absence barev. (Ale to je jen proto, že jsem sem chtěl něco napsat) No a k nekrotanečnickovi bych řekl asi toto. 2D, hudba od autora hudby k ubrečenému mutantíkovi (Binding of Isaac)

nebo super masíčku (Super meat boy). Bomba. Podle mého se hře nedá vytknout snad vůbec nic. Alespoň jsem na nic během 40 hodin hraní nepřišel. Jo, snad jen ta návykovost.

Setkání s pamětníky

Poměrně nedávno se mi dostalo nabídky setkat se s bývalými studenty, kteří navštěvovali naši školu v letech 1971 – 1975. Po letech si šli všichni opět prohlédnout školu, která prošla řadou změn, a společně pak zavzpomínali na staré dobré časy a chvíle. Z útržků jejich vyprávění a závěrečného povídání se vám pokusím přiblížit, jak to tady u nás vypadalo před čtyřiceti lety.

Dříve neexistoval učební obor elektrotechnika, natož v té době IT. Škola měla pouze strojařské obory. I když bych toto nikdy neočekávala a nám se to zdá již téměř zavedené a normální, překvapily mě názory pánů, kteří považovali naši „linuxovou“ učebnu v dílnách za velmi moderně vybavenou. Dokonce i celou prohlídku

doufali, že zde máme analogový počítač, aspoň jeden jako muzejní kousek. Zaujal mě i způsob, jakým si škola dříve vydělávala. Peníze z projektů ani dotace neexistovaly, něco málo se dalo získat plněním zakázek. Zajímá vás jakých? Škola vzala zakázku a žáci na soustruhu vyráběli různé díly a součástky pro vojáky, do strojů nebo pro zemědělství. Tehdy učitelé pustili žáky bez problémů k jakémukoli většímu zařízení a nechali je pracovat, my dnes tyto šance

si něco podobného vyzkoušet bohužel kvůli bezpečnosti nemáme. Mnoho strojů, na kterých studenti kdysi běžně pracovali, jsou dnes v dílnách vystavené a nepoužívané a leccos je v laboratořích vyskládané ve skříních. Naše povídání zamířilo i na přílehlý internát. Kdysi patřil pouze průmyslovce, dnes je pro všechny písecké školy. Kvůli vysokému počtu dojíždějících žáků se sem vešly pouze tři ročníky, čtvrtáci si vždy museli sehnat bydlení u různých lidí, kteří je



za malý poplatek přijali a nechali u sebe. Srovnejme si, že měsíční poplatky na internátu se i s jídlem pohybují přes dva tisíce. Dříve žáci zaplatili své „rodině,

pojmenování, zkratka jako dnešní „bezdůvodná nenávisť“ mezi školami, o které se hodně mluví, ale přitom nic neznamená v rámci vztahů.

I když většinu z nás

Vyjma brusek, vrtáků, nůžek na plech a svěráků jsou ostatní pouze na ukázkou. Ubylo žáků. Tříd v přízemí, které byly hojně zaplněny, jsou nyní prázdné a slouží jako maturitní třídy. Přibýly nové počítače, které kdysi nebyly, nebo jich bylo opravdové minimum. V druhém patře nebýval ateliér, přednáškový sál se nacházel v jedné z nynějších tříd v přízemí.

Na závěr mi nezbývá než přiznat, že se na škole máme opravdu dobře, co se její vybavenosti týče. Chování žáků se nezměnilo, jak si někteří stěžují, že nová generace je čím dál tím horší. Ale věřte, že studentské vtípky a nejrůznější naše nápady zůstaly stejné. I dříve se sem tam něco rozbilo nebo upadlo, omylem se poničilo v rámci výuky. Studenti pro zábavu zkoušeli mnoho věcí a nedomysleli následky, což vedlo opět k nějakému tomu poškození. Na střední škole jsme asi ve věku, kdy nás pořád láká zkoušet něco nového, aniž domyslíme, jak to asi může dopadnout.



kteřá je přijala“, dvacet korun, sem tam pomohli nasekat dříví, složit uhlí a vše měli zdarma. Dokonce si i budoucí čtvrtáci domlouvali u starších spolužáků, kam by měli jít, u koho je bydlení lepší.

Mezi nejoblíbenějšího učitele tehdejší doby patřil jistě pan Ing. František Bílý. Díky němu vznikla takzvaná Bílá kniha, což byl soubor jeho hlášek a přereků, které si studenti zapisovali. Některé výroky byly opravdu nesmrtelné a studenti si je pamatují dodnes.

„Války“ mezi školami probíhaly i před desítkami let, není to trend pouze dnešní doby. Ale ani tehdy se nejednalo o nějaké brutální válčení, šlo pouze o vtipnou nenávisť. Jako my si děláme srandu, že nemáme rádi gympláky, a říkáme, že nic neumí, tak tehdy průmkaři nemuseli kluky z lesárny, později pak ze zemědělků. Vymýšleli pro ně vtipná

nepřekvapí, že tehdejší výuka byla o dost složitější, některé věci nás kvůli dnešní moderní době ani nenapadnou. Například protokoly na měření se musely skoro celé ručně kreslit podle speciálních pravítek. Nebyla možnost si vše nařukat do počítače a odnést za pár korun do Infosu vytisknout.

A co se na škole změnilo fyzicky? Z dílen škola prodala většinu strojů a nechala pouze některé.





Zpátky do kuchyně!

Poslední dobou narážím na spousty debat na téma „Ženy v kuchyni“. Proč tam není, jak se může vůbec vzdát? Proč se ta žena hrabe v motoru auta? Jí tam upadla vařečka?



Tyto a mnoho dalších frází čítám a slyším v mém okolí poslední dobou často. Zamyslel jsem se proč? Je to vtip? Nebo někdo z vtipu dělá realitu? To bylo to, co jsem nemohl pochopit. Opravdu si někdo může tohle myslet v 21. století? Ano, není to úplně dávno, co tomu tak bylo. Ženy byly hlavně v kuchyni a jedinou jejich prací a povinností bylo udržovat dům v pořádku a čistotě. Ale jednou jsem se zamyslel nad tím, kdo dal kdysi ženám to právo mít stejná práva jako muži? Dospěl jsem k jedinému závěru. Nikdo! Vzaly si ho samy. A pak mi došlo, že díky bohu za to! Na

dnešní poměry mi přijde až nelidské pomyšlení, že ženy nejsou rovni mužům. A tak jsem z toho článku vyšel s jedinou myšlenkou. Proč by měla stát žena jen v kuchyni? Pokud má někdo problém spolupracovat se ženou v jedné práci nebo mu vadí jen její přítomnost, tak by se měl pořádně zamyslet.





I TY MŮŽEŠ

PŘISPĚT

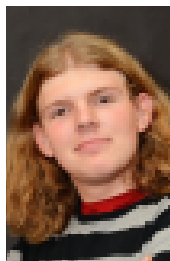
DO PRŮMKAŘIN

své články zasílejte na prumkariny@gmail.com

Časopis vyšel 22. 6. 2015
28. vydání časopisu
Časopis vychází pravidelně čtyřikrát za rok
Design vychází z mat. práce Hynka Marka



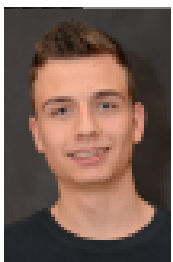
Barbora
Chválová
šéfredaktorka



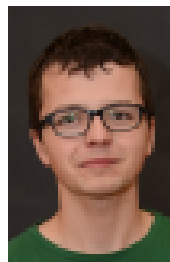
Michal
Hošna
*zástupce
šéfredaktora*



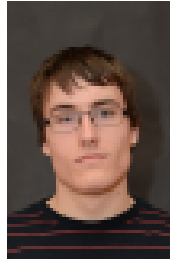
Michal
Matlach
*fotograf
redaktor*



Martin
Vastl
*typografie
grafika*



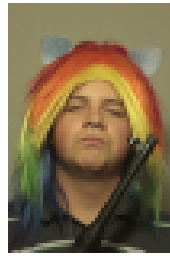
David
Tyemnyák
redaktor



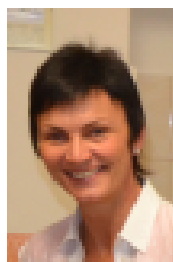
Leoš
Glaser
redaktor



Kryštof
Karvánek
redaktor



Jan
Kyrku
redaktor



Mgr.
Ludmila
Klavíková
*záštita
nad časopisem*



Mgr.
Hana
Maříková
*záštita
nad časopisem*



SPŠ a VOŠ Písek
Karla Čapka 402
397 11 Písek
Tel.: +420 382 214 805
Fax: +420 382 213 249
E-mail: info@sps-pi.cz



Naše škola patří mezi partnerské školy podporované skupinou ČEZ

Průmkařiny i v elektronické podobě

Více na www.sps-pi.cz/prumkariny



Vaše návrhy na články či rubriky, popřípadě jiné své nápady zasílejte na emailovou adresu prumkariny@gmail.com

Najdete nás také na Facebooku: www.fb.com/prumkariny

Modernizace výuky SPŠ a VOŠ Písek s podporou polytechnického vzdělávání mládeže - CZ.1.07/1.1.10/01.0079
Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky



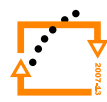
EVROPSKÁ UNIE



evropský
sociální
fond v ČR



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Jihočeský kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ