

Računalniške novice



Cena: 1,99 €

MICROSOFTOVA BELEŽNICA Z NOVIMI FUNKCIJAMI

št. 11/XXX
12. junij 2025



Husqvarna

Huawei Watch
Fit 4 Pro – zlahka
nadomesti veliko
dražjo uro

Kako brez
pomoči Googla
kar doma hraniti
vse fotografije?



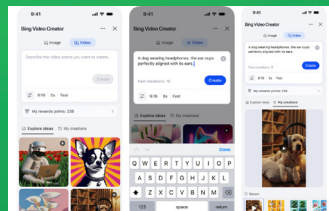
V PAMETNEM DOMU STENE GOVORIJO



Najbolj ikonični
liki iz sveta
video iger



New York Times
podpisal pogodbo
z Amazonom



Bing dodal
brezplačni UI video
generator



Prvi napovednik za igro
James Bond 007:
First Light



BETONSKA PLOŠČA GROSSETO 40

- latte crema, natur bela, črna

BETONSKA PLOŠČA GROSSETO 70

MIX 50 SFUMATURE GRIGIO - bela, siva, črna

NAVDIH IZ NARAVE

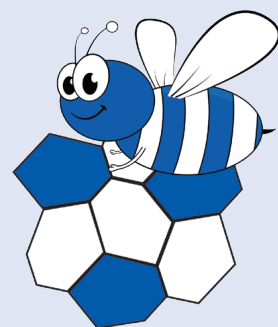
Plošče GROSSETO so trajnostna rešitev, ki črpa navdih iz naravnih vzorcev. Njihov dizajn, ki spominja na satovje, simbolizira harmonijo in učinkovitost čebeljega panja, obenem pa prinaša občutek miru in ravnovesja v prostor.

Z nakupom plošč GROSSETO ne ustvarite zgolj lepšega prostora, temveč častite naravno harmonijo, ki jo simbolizirajo čebele. Na ta način se povezujete z naravo in poudarjate njeno ključno vlogo v našem življenju.

WWW.OBLAK.SI

Beton, kot naravni material, postaja vse bolj cenjen pri oblikovanju zunanjih površin. Ponuja številne prednosti: dolgotrajnost, odpornost na vremenske vplive in enostavno vzdrževanje. Z izbiro betonskih plošč ne prispevate le k estetiki in funkcionalnosti prostora, temveč podpirate tudi trajnostni pristop k gradnji in oblikovanju z okolju prijaznimi materiali.

OBLAK GROUP D.O.O. Tržaška cesta 1a, Logatec, 1370 Logatec



Microsoftova Beležnica z novimi funkcijami



Microsoft posodablja svojo klasično aplikacijo Notepad (Beležnica), ki bo po novem omogočala oblikovanje besedila. Posodobitev je trenutno na voljo za preizkuševalce v razvojnih kanalih Canary in Dev za Windows 11, prinaša pa funkcije, kot so krepka in ležeča pisava, hiperpovezave ter celo podpora za Markdown.

Z novo funkcionalnostjo je Notepad dobil orodno vrstico za oblikovanje, ki se nahaja ob obstoječimi možnostmi »Datoteka«, »Uredi« in »Pogled«. Orodna vrstica omogoča hitro vstavljanje krepke in ležeče pisave, dodajanje povezav, pa tudi naslove in seznam elementov, podobno kot smo vajeni v drugih urejevalnikih besedil.

»Uporabniška izkušnja podpira Markdown sintakso in datoteke za tiste, ki raje delajo neposredno z lažjim označevalnim jezikom,« pojasnjuje Dave Grochoki, glavni produktni vodja za Microsoftove sistemske aplikacije. »V meniju 'Pogled' ali s preklopnim gumbom v statusni vrstici lahko preklapljate med oblikovanim prikazom Markdowna in surovim besedilom.«

Ker je Beležnica orodje za obdelavo čistega besedila, Microsoft dodaja tudi možnost za odstranitev vsega oblikovanja prek orodne vrstice ali prek menija »Uredi«. Za tiste, ki jih nova funkcionalnost ne zanima, je mogoče oblikovanje v celoti onemogočiti v nastavitvah aplikacije.

Ta korak sledi le teden dni po tem, ko je Microsoft v Beležnici začel testirati tudi funkcijo, ki z umetno inteligenco samodejno generira besedilo. Nova možnost »Write« uporabniku omogoča hitro pisanje na podlagi izbranega poziva, kar daje aplikaciji v kombinaciji z novim oblikovanjem značaj, ki je bolj podoben Microsoft Wordu.

Kot je zapisano v nedavnem Microsoftovem blogu, je presenetljivo, kako dolgo je Beležnica ostala skoraj nespremenjena, zdaj pa se je v nekaj letih iz preprostega pregledovalnika razvila v aplikacijo, ki zna pisati sama.

Nvidia pripravlja Arm čip za prenosnike

Po poročanju tajvanskega medija United Daily News bi lahko Nvidia še letos ali v začetku leta 2026 predstavila svoj prvi Arm podprt procesorski čip za osebne računalnike. Čip naj bi bil najprej nameščen v gaming prenosnike znamke Alienware.

Nvidia naj bi pri razvoju sodelovala s podjetjem MediaTek, skupaj pa naj bi razvijala pospeševalno procesno enoto (APU), ki združuje Arm-jev CPU in grafično arhitekturo Nvidia Blackwell, njihovo najnovejšo generacijo grafičnih jader.

Čeprav je Nvidia že dolgo priljubljena izbira v igralnih prenosnikih, ki temeljijo na Intelovih ali AMD-jevih procesorjih, bi uvedba lastnega Arm procesorja lahko pomembno vplivala na ekosistem Windows na Arm-ju.

Trenutno prevladujejo Qualcommovi čipi Snapdragon X, vendar morajo igre na tej platformi večinoma teči preko Microsoftovega emulacijskega sloja Prism, kar bistveno omejuje združljivost in zmogljivost, zlasti na področju grafike.

Če bo Nvidia uspela ponuditi konkurenčno zmogljivost z lastnim Arm čipom in grafično arhitekturo Blackwell, bi to lahko pomenilo veliko izboljšavo za mobilno igranje in aplikacije umetne inteligence (UI) na Arm platformi.

O prvem Arm čipu podjetja Nvidia so se govoriče pojavile že leta 2023. Nedavno je YouTuber Moore's Law is Dead objavil neuradno sliko novega APU-ja, ob tem pa poročal, da naj bi deloval v območju 80 W do 120 W, kar pomeni, da ciljajo na srednje do visoko zmogljive prenosnike. V začetku leta 2024 je izvršni direktor Nvidie Jensen Huang med predstavitvijo za vlagatelje namignil, da imajo »načrte« za Arm procesor, ki naj bi ga uporabili tudi v njihovem osebнем UI superračunalniku Digits.

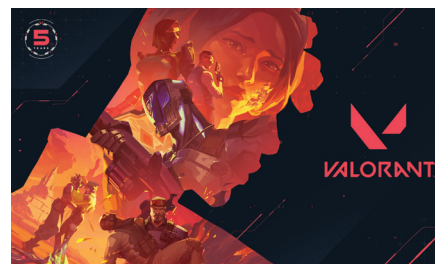
Tudi Michael Dell, izvršni direktor Della, je v intervjuju namignil na morebitno sodelovanje z grafičnim gigantom. Nvidia pa ni edina, ki cilja na preboj v prostoru Arm podprtih osebних računalnikov. Tudi MediaTek naj bi samostojno razvijal svoj Arm čip, medtem ko AMD po nekat-



rih poročilih razvija Arm procesor posebej za Microsoftove prenosnike Surface.

Valorant kmalu na pogonu Unreal Engine 5

Priljubljena taktična streljačina Valorant bo julija doživela enega največjih tehničnih prehodov doslej. Studio Riot Games namreč načrtuje selitev igre z Unreal Engine 4 na Unreal Engine 5. Valorant je od svoje beta različice leta 2020 temeljil na Unreal Engine 4, ki ga Riot uporablja že več kot desetletje. S prehodom na novejšo različico pogona razvijalci obljublajo boljšo zmogljivost, hitrejše prenose posodobitev ter podlago za nadaljnje tehnične izboljšave, vse to brez vpliva na občutek igranja, ki bo ostal nespremenjen. Čeprav se vizualna podoba igre (vsaj sprva) bistveno ne bo spremenila, naj bi nova tehnologija omogočila višjo frekvenco sličic (fps) in krajše čase prenosa pri posodobitvah. Zanimivo



bo spremljati, kako bo Unreal Engine 5 v prihodnje vplival na modele likov, animacije in morebitne nove učinke, ki bi jih Riot lahko uvedel z večjo tehnično svobodo.

Vsi igralci, ki se bodo prijavili na zgodnji dostop, bodo kot spomin prejeli poseben okrasni obešek za orožje.

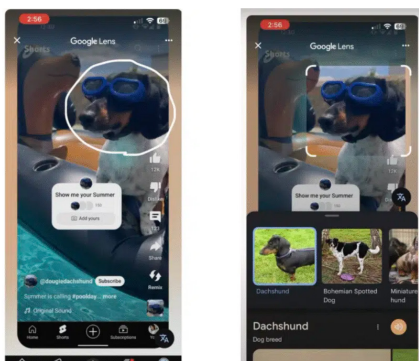
Druga pomembna novost leta 2025 je sistem ponovitev iger, ki si ga igralci že dlje želijo.

Z oktobrsko posodobitvijo bo sistem najprej na voljo na osebних računalnikih (PC), kasneje pa še na konzolah. Ob izidu bo omogočal analizo nedavno odigranih tekmovalnih iger, Riot pa načrtuje širitev funkcionalnosti tudi na druge načine igranja. Poleg taktične analize bo sistem ponovitev omogočil lažje prijavljanje goljufanja in neprimerne vedenja, kar je pomemben korak k večji poštenosti v igri.

V želji po bolj poštemem tekmovalnem okolju Riot uvaja še večstopenjsko preverjanje identitete, ki naj bi zmanjšalo pojavnost »smurfanja« oziroma igranja visoko rangiranih igralcev z lažnimi ali novimi računi. Dodana bo tudi možnost prijave zlorab povezovanja z drugimi igralci ali manipulacij s sistemom rangiranja. Že ta mesec bo Riot izdal tudi novo igralno mapo,

ki bo takoj vključena tudi v tekmovalni način. V prvih dveh tednih po izidu bodo imeli igralci na tej mapi 50 % manjšo izgubo točk za rangiranje. To bo omogočilo lažje prilagajanje na novo okolje in zmanjšalo negativne učinke učenja v tekmovalnem okolju.

YouTube uvaja funkcijo Google Lens v posnetke Shorts



YouTube bo v naslednjih tednih v različni beta predstavljal novo funkcionalnost Google Lens za Shorts, ki bo preoblikovala način, kako uporabniki raziskujejo vsebine v kratkih videih. Funkcija bo omogočila iskanje dodatnih informacij o živalih, rastlinah, predmetih ali znamenitostih, ki jih opazite v posnetku – in to kar neposredno med gledanjem v aplikaciji YouTube.

Če boste denimo gledali Shorts posnetek s prepoznavno zgradbo ali znamenitostjo v ozadju, boste lahko s funkcijo Lens hitro preverili, katera lokacija je to, kaj predstavlja in kje se nahaja. Podobno boste lahko raziskovali izdelke, rastline ali zanimive objekte, ki se pojavijo v videu.

Funkcija bo na voljo v mobilni aplikaciji YouTube. Ko boste ustavili Shorts video, boste v zgornjem meniju lahko izbrali ikono Lens, nato pa z označevanjem ali kroženjem po zaslonu določili element, ki ga želite raziskati. YouTube bo nato

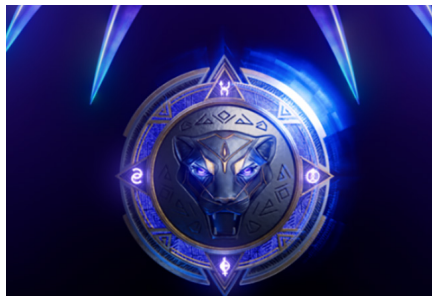
prikazal vizualne zadetke in iskalne rezultate, ki se bodo prikazali neposredno preko videa, ne da bi zapustili aplikacijo.

YouTube poudarja, da je funkcija zasnovana tako, da omogoča hitro vrnitev v ogled posnetka. Ko si ogledate rezultate iskanja, lahko takoj nadaljujete z ogledom Shorts na točki, kjer ste ga ustavili. Glede zasebnosti YouTube izpostavlja, da Lens ne uporablja biometričnega prepoznavanja obrazov, zato ne identificira posameznikov. Poleg tega Lens v fazi testiranja ne bo prikazoval oglasov in ne bo na voljo pri Shorts videih, ki vključujejo povezave do partnerskih spletnih trgovin.

Ta uvedba predstavlja širitev zmožnosti funkcije Google Lens, ki postaja vse močnejše orodje za vizualno iskanje – zdaj omogoča tudi iskanje na podlagi videa v realnem času in pomaga pri odločitvah za nakupovanje v fizičnih trgovinah.

Z uvedbo Lens v YouTube Shorts Google še dodatno povezuje video, umetno inteligenco in vizualno prepoznavo, kar ustvarja nove oblike interakcije med gledalci in vsebino.

EA preklical razvoj igre Black Panther



Electronic Arts (EA) je po poročanju portala IGN preklical razvoj ambiciozne igre Black Panther, ki je bila v izdelavi pri studiu Cliffhanger Games. Novico naj bi zaposleni prejeli prek interne e-pošte, posledica odpovedi projekta pa je tudi

zaprtje studia, ki je bil namensko ustvarjen za razvoj te igre.

Studio je vodil Kevin Stephens, nekdanji vodja zdaj že ukinjenega studia Monolith Productions, znanega po uspešnici Middle-earth: Shadow of Mordor. Po prvotni napovedi leta 2023 je bilo o igri znano le to, da bo enoigralska izkušnja z izvirno zgodbo, razvita v sodelovanju z Marvel Games.

Black Panther je bila ena izmed treh iger v okviru večletnega partnerstva med EA in Marvelom, napovedanega leta 2022. Poleg zdaj odpovedanega projekta sta del dogovora še igra Iron Man, ki jo razvija Motive Studio (še vedno v razvoju) in nerazkrit akcijski naslov, o katerem podrobnosti še ni.

Odpoved projekta ni osamljen primer, saj IGN poroča, da prihaja tudi do odpuščanj v drugih delih podjetja EA. Podjetje je pred kratkim uvedlo novo politiko obvezne prisotnosti v pisarnah (vsaj tri dni na teden), v začetku leta pa je odpustilo med 300 in 400 zaposlenih v različnih oddelkih.

Novico so mediji, vključno z The Verge, poskušali dodatno preveriti, a EA uradnega komentarja na poročanje še ni podal.

Čeprav je ta različica igre Black Panther doživela svoj konec, pa to ne pomeni dokončnega slovesa tega priljubljenega Marvelovega junaka. Studio Skydance New Media, ki ga vodi znana razvijalka Amy Hennig, trenutno razvija igro Marvel 1943: Rise of Hydra, v kateri bosta tako Captain America kot tudi Black Panther.

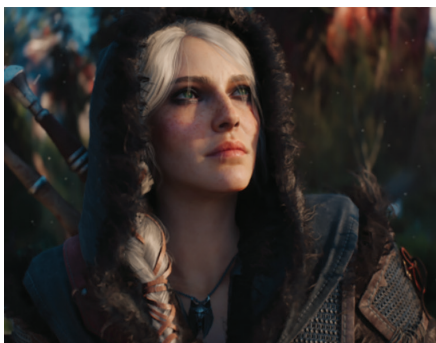
Prvi posnetki igre The Witcher 4

Na letošnjem dogodku State of Unreal, ki ga tradicionalno prireja Epic Games, ni manjkalo tehnološke magije. Ob vsaki takšni priložnosti Epic predstavi osupljivo tehnično demonstracijo, s katero pokaže zmožnosti svojega najnovejšega

PAMETNI PRENOSNIKI

WWW.ENAA.COM

Slovenska spletna trgovina številka 1 za dom, podjetja in prosti čas



pogona. Tokrat pa je v središču pozornosti zasijalo partnerstvo s studiem CD Projekt Red, razvijalcem iger The Witcher in Cyberpunk 2077.

Demo, zgrajen v najnovejši različici Unreal Engine 5.6, ponuja osupljiv pogled v fantastični svet, poln pošasti, ruševin, v ospredju pa je bil tudi konj, ki je bil zvesti spremljevalec v tretji izdaji igre Witcher. V središču pozornosti ni več Geralt, temveč Ciri, ki raziskuje gozdne pokrajine in tržnico z imenom Valdrest.

Poleg spektakularne vizualne predstavitve je Epic poudaril, da je bil demo zasnovan tudi zato, da pokaže zmogljivosti Unreal Engine 5.6 pri upravljanju gostega rastja in živih mestnih prizorov v odprtem svetu. Posebna pozornost pa je bila namenjena napredku na področju konjske animacije. Primerjava izboljšav pri konjih iz

The Witcher 3 je očitna in navdušujoča. Na predstavitvi je bila prikazana tudi igrana demonstracija v živo, ki je tekla na osnovni konzoli PlayStation 5 pri 60 sličicah na sekundo z omogočenim raytracingom (sledenjem žarkom). To pomeni, da Unreal Engine 5.6 ne obeta zgolj izjemnih vizualnih učinkov, temveč tudi visoko zmogljivost na standardni strojni opreml.

Ciri smo lahko videli na konju, med raziskovanjem podrobno upodobljenih krajin, skozi katere se realistično premikajo svetloba, sence in veter v drevesnih krošnjah. Del demonstracije si lahko ogledate na uradni strani dogodka, kjer je segment, ki je posvečen Witcherju, takoj na začetku predstavitve.

CD Projekt Red je že leta 2022 razkril, da bo svojo naslednjo igro v franšizi The Witcher razvil v sodelovanju z Epic Games na pogonu Unreal Engine 5, deloma tudi zaradi tehničnih težav, ki so zaznamovale izid igre Cyberpunk 2077.

Leta 2023 so razvijalci uradno napovedali The Witcher 4 s Ciri kot glavno junakinjo in objavili kratek filmski napovednik, ki je takoj zbudil ogromno pozornosti. Datum izida igre sicer še ni znan. Z različico 5.6, ki je od zdaj na voljo vsem razvijalcem, Epic nadaljuje svojo pot postavljanja tehnoloških standardov v industriji iger. Demo Witcherja ni zgolj vizualna poslastica, temveč tudi primer, kako se lahko ustvarjalci

iger zanašajo na zmogljivost in orodja Unreal pogona pri snovanju velikih, odprtih, dinamičnih svetov.

Bing dodal brezplačni UI video generator

Microsoft je svojo mobilno aplikacijo Bing nadgradil z novim orodjem za ustvarjanje videoposnetkov z umetno inteligenco. Imenuje se Bing Video Creator in temelji na OpenAI-jevem naprednem tekst-v-video modelu Sora. S tem Microsoft uporabnikom prvič omogoča brezplačen dostop do ustvarjanja videov z isto tehnologijo, ki je sicer rezervirana za naročnike ChatGPT Plus. V svoji napovedi je Microsoft izpostavil, da želi s to funkcijo demokratizirati ustvarjanje z umetno inteligenco. Po njihovih besedah bi morala biti kreativnost dostopna vsem in preprosta za uporabo, zato želijo uporabnikom omogočiti, da svoje ideje z nekaj preprostimi klikmi spremenijo v gibljive vizualne zgodbe.

Nova funkcija je že na voljo v mobilni aplikaciji Bing za Android in iOS, Microsoft pa načrtuje, da bo kmalu podprta tudi v namiznih različicah in prek Copilot iskalnika. Uporabnik lahko do funkcije dostopa prek menija v spodnjem desnem





Ergonomske rešitve

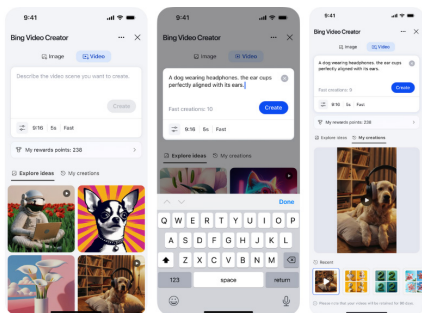
ERGOS

Ko sedenje postane užitek.

Brezplačno svetovanje in preizkus stolov

ergos.si
031 244 260
info@ergonomske-resitve.si





kotu aplikacije ali tako, da v iskalno vrstico preprosto vpiše opis videa, ki ga želi ustvariti.

Vse videe trenutno generira v pokončnem formatu in razmerju 9 : 16, njihova dolžina pa je omejena na pet sekund. Microsoft bo v prihodnosti dodal tudi podporo za vodoravni format 16 : 9. Videoposnetki so po generiranju do 90 dni shranjeni v aplikaciji, uporabnik pa jih lahko prenese ali deli z drugimi.

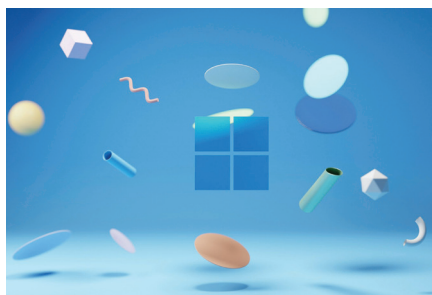
Na voljo sta dve hitrosti generiranja: standardna, ki je brezplačna za vse, in hitra, ki omogoča skoraj takojšnje rezultate. Vsak uporabnik dobi deset hitrih generiranj brezplačno, nadaljnje pa lahko odklene z uporabo točk Microsoft Rewards.

V primerjavi z drugimi orodji za ustvarjanje UI videov, kot je Googlov Veo 3, kakovost generiranih videoposnetkov še ni na vrhunski ravni. Prvi primeri, ki jih je objavil Microsoft, prikazujejo videe, kot sta vidra v vlogi kuharja in hrček z metlo, a je v njih opaziti nekoliko nenaravne premike ter izgled risanke.

Kljub temu so rezultati glede na nedavne izkušnje z modelom Sora precej realistični in bolj reprezentativni kot močno obdelani promocijski posnetki, ki jih je v začetni fazi objavil OpenAI. Microsoft z Bing Video Creatorjem nakazuje smer, v katero želi razvijati svojo vizijo umetne inteligence. Z nekaj besedami lahko zdaj vsakdo ustvari lasten video, kar predstavlja pomemben korak naprej v širjenju orodij, ki so bila še pred kratkim omejena na profesionalne uporabnike in razvijalce.

Microsoft bo uporabnikom nehal vsiljevati Edge

Microsoft nadaljuje s prilagoditvami operacijskega sistema Windows, kar je posledica evropske zakonodaje o digitalnih trgih (DMA). Že prej so uporabniki znotraj Evropskega gospodarskega prostora (EGP) dobili možnost, da odstranijo brskalnik Edge in izklopijo prikaz rezultatov iz Binga v sistemskem iskanju. Zdaj pa je podjetje napovedalo še več novosti, ki pomembno širijo



nadzor uporabnika nad privzetimi aplikacijami in sistemskim okoljem.

Najpomembnejša novost je možnost odstranitve aplikacije Microsoft Store iz sistema. Ta sprememba bo uporabnikom omogočila, da popolnoma odstranijo ikono trgovine iz začetnega menija in nastavitve sistema. Kljub temu bodo aplikacije, ki so bile nameščene prek Microsoft Store, še naprej prejemale posodobitve. Uporabnik bo lahko trgovino znova namestil, če si bo premislil.

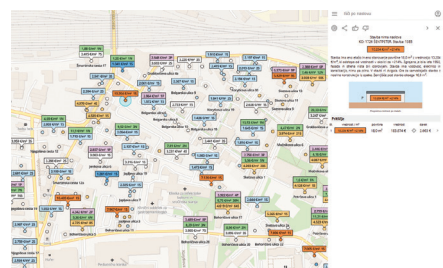
Microsoft spreminja tudi vedenje sistema glede privzetega brskalnika. V primeru, da uporabnik izbere drug brskalnik, na primer Chrome, Firefox ali Brave, se bo ta samodejno pripel na opravilno vrstico, razen če uporabnik tega ne bo želel. Poleg tega sprememba privzetega brskalnika zdaj velja za več vrst povezav in datotek kot doslej; poleg klasičnih povezav https in datotek .html bo uporabnikov izbor uporabljen tudi za

vrste, kot so »read«, ftp in .svg. Te spremembe so že aktivne za nekatere uporabnike v beta kanalu in bodo v celoti na voljo z julijskimi posodobitvami v sistemih Windows 10 in Windows 11.

Microsoftov brskalnik Edge ne bo več vsiljeval pozivov za nastavitev Edga kot privzetega, razen če ga uporabnik sam odpre. Ta sprememba je že aktivna v različici Edge 137.0.3296.52, ki je bila izdana 29. maja, in velja le za države znotraj EGP. Uporabniki v ZDA in drugih regijah do te možnosti zaenkrat še nimajo dostopa.

Poleg tega bo Windows po novem samodejno omogočal, da nameščene aplikacije tretjih ponudnikov takoj ob namestitvi v sistemsko iskanje vključijo lastne spletne iskalne rezultate. Uporabniki bodo lahko prilagajali tudi vrstni red ponudnikov iskanja glede na svoje preference. Še ena pomembna sprememba je, da bo Windows vsebino v aplikacijah, kot so Bing, nadzor na plošča z gradniki (Widgets Board) in zaklenjeni zaslon, odpiral z uporabnikovim privzetim brskalnikom in ne več prisilno v Edgu.

Kako vam je GURS ocenil nepremičnino?



Pošteno, čisto zgrešeno ali dober približek?

Na spletni strani e-prostor.gov.si si lahko ogledate popis vrednosti nepremičnin, ki jih je Geodetska uprava (GURS) pred kratkim posodobila z novimi podatki.

Še hitrejši način pa je, da obiščete spletno stran lokacija.si, kjer boste lahko iskali vrednosti ne-

MojeDelo.com

Akademija MojeDelo.com

Spoznajte portal, ki ponuja bogato knjižnico učnih vsebin z različnih področij. Izbirate lahko med tečaji, video vsebinami, testi in še mnogo več.



akademija.
mojedelo.com/
mojedelo

Delovna mesta za vas.



SENSUM

Operater v podpori
Ljubljana

in516HT
know your numbers

Senior data engineer
Ljubljana

UNISTAR PRO

Analitik v asistenčnem centru
Ljubljana

bs business solutions

.NET Razvijalec/-ka
Solkan – On site

STARKOM
a Mercedes-Benz Group AG Company

Strokovni sodelavec za področje
informacijske varnosti
Maribor

Nielsen

Vodilni programski inženir
Ljubljana

premičnin po zemljevidu ali pa z namenskim iskalnikom. Spletna stran ponuja tudi teoretični izračun davka na nepremičnine v primeru lastništva ali najema. Zaradi povečanega obiska se lahko zgodi, da bo spletna stran začasno nedostopna. Počakajte nekaj minut in poskusite ponovno.

Xiaomijev čip XRING 01 enakovreden Snapdragonu 8 Elite?

Xiaomi je predstavil svoj prvi vrhunski čip Xring 01, razvit v lastni režiji. Z njim neposredno izziva Qualcommov Snapdragon 8 Elite. Ob tem je podjetje predstavilo tudi telefon 15S Pro in tablico Pad 7 Ultra, ki ju poganja novi čip, pa tudi novo različico pametne ure Watch S4, ki jo poganja še en, povsem nov Xiaomijev čip.

Čeprav to ni prvi Xiaomijev procesor, gre za prvi primer po srednjerazrednem čipu Surge S1 iz leta 2017, in Xring 01 je bistveno zmogljivejši. Razvit je z uporabo druge generacije 3-nanometriškega proizvodnega procesa in cilja neposredno na tekmece, kot so Snapdragon 8 Elite, MediaTek Dimensity 9400 in Appleov A18. Na papirju zveni zelo obetavno.



Xiaomi se je odločil za desetjedrni procesor, kar je več kot pri kateremkoli konkurentu. Dve glavni jedri Arm Cortex-X925 delujeta pri frekvenci 3,9 GHz, štiri jedra delujejo pri 3,4 GHz, dve pri 1,9 GHz, še dve pa pri 1,8 GHz. Grafični del temelji na 16-jedrnem čipu Immortalis-G925, ki se po zmogljivosti kosa z najboljšimi MediaTekovimi rešitvami. Adreno, jedro, ki ga uporablja Qualcomm, je v tem pogledu še vedno nekoliko boljše. Ker se arhitekture čipov med glavnimi proizvajalci močno razlikujejo, goli podatki o frekvencah in številu jeder niso več zanesljiv kazalnik zmogljivosti, prav tako ne laboratorijski testi. Xiaomi je na zmogljivostnem testu Antutu dosegel več kot 3 milijone točk. Na podlagi tega

lahko sklepamo, da gre za enega najzmogljivejših čipov. Bil naj bi tudi zelo energijsko učinkovit. Pravi test pa je seveda praksa. Bomo videli, kako se čip obnese pri vsakdanjih nalogah, igranjah in drugih bolj zahtevnih operacijah. Vseeno pa je to pokazatelj, da je Xiaomi naredil domačo nalogo. Sintetični testi kažejo, da bo Xring 01 enakovreden vsem dosedanjim konkurentom – Qualcommu, MediaTeku in Appleu – ter daleč pred Samsungovimi čipi Exynos.

V svoj novi čip so v podjetju tako zelo prepričani, da so ga že vgradili v nov telefon Xiaomi 15S Pro, ki je v bistvu prenovljena različica telefona Xiaomi 15 Pro, le da Snapdragon 8 Elite nadomešča domači Xring 01. Telefon se ponaša z elegantno karbonsko obdelavo ohišja. Ob njem je predstavljen še tablični računalnik Pad 7 Ultra, prav tako z novim čipom, ki s 14-palčnim OLED zaslonom in ogromno 12.000 mAh baterijo ter debelino le 5,1 mm sodi med najtanjše na trgu.

Xiaomi pa svojih ambicij ne omejuje le na telefone in tablice. Predstavili so tudi čip Xring T1, vrhunski procesor za pametne ure, ki vključuje 4G modem. Uporabili so ga za napajanje eSIM različice ure Watch S4.

To so nedvomno slabe novice za Qualcomm, ki je Xiaomija dolgo štel za enega ključnih partnerjev. Xiaomi je pogosto prvi na trgu z napravami, ki poganjajo najnovejši Snapdragon. Kot tretji



ECONO®

ELEKTRIČNA KOLESA

načrtovana in sestavljena v Sloveniji

Mi smo ECONO, slovenski proizvajalec električnih koles. Naša misija je ponuditi kakovostna električna kolesa po dostopnih cenah širšemu krogu uporabnikov. To dosegamo z inovativnim razvojem baterijskih paketov in premišljenim dizajnom koles.

www.econo.eu

največji proizvajalec pametnih telefonov na svetu predstavlja pomemben del Qualcommovega posla. Čeprav sta podjetji prav ta teden podpisali večletni dogovor o nadaljnji uporabi čipov serije Snapdragon v Xiaomijevih telefonih, je jasno, da ima Xiaomi dolgoročne načrte za neodvisnost.

New York Times podpisal pogodbo z Amazonom



Ugledni ameriški medij The New York Times je objavil, da je sklenil večletni licenčni dogovor z Amazonom, ki bo uredniške vsebine vključil v različne Amazonove storitve, zlasti v tiste, povezane z umetno inteligenco (UI). Del dogovora vključuje uporabo člankov New York Timesa v sistemih, kot je Alexa, kjer bodo uporabniki lahko dostopali do povzetkov in odlomkov iz izvirnih vsebin. Poleg tega bo Amazon lahko te članke uporabil tudi za učenje svojih UI modelov. Dogovor je še posebej zanimiv zaradi dogajanja v zadnjem letu, ko je New York Times vložil odmevno tožbo proti Microsoftu in OpenAI-ju zaradi domnevne kršitve avtorskih pravic. Medij ju obtožuje, da sta brez dovoljenja uporabljala milijone člankov za treniranje svojih modelov umetne inteligence in s tem Times oškodovala za prihodke iz naročin, licenc, oglasov

in partnerskih povezav. Podobne tožbe so vložili tudi drugi založniki, med njimi The Intercept, Raw Story, CBC/Radio-Canada ter lastniki portalov IGN in CNET. Nekateri drugi veliki mediji, denimo The Atlantic, News Corp in Vox Media, pa so že pristopili k sklepanju formalnih dogovorov o uporabi vsebin z razvijalci umetne inteligence.

V okviru novega sodelovanja bo Amazon poleg osnovne vsebine New York Timesa uporabljal tudi članke iz športnega portala The Athletic ter kulinaričnega portala NYT Cooking. Finančni pogoji dogovora niso bili razkriti.

Amazon je letos že predstavil svojo izboljšano različico glasovne asistentke Alexa Plus, ki temelji na UI tehnologiji, in navaja, da jo je preizkusilo več sto tisoč uporabnikov.

Meredith Kopit Levien, izvršna direktorica družbe The New York Times Company, je zaposlenim v internem obvestilu zapisala, da je dogovor skladen z dolgoletnim stališčem podjetja, da je kakovostno novinarstvo vredno plačila. Poudarila je, da gre za premišljen pristop, s katerim si prizadevajo zagotoviti, da je njihovo delo ustrezno ovrednoteno.

Vivo X Fold 5 – najtanjši in najlažji zložljiv telefon na svetu?



Kitajski proizvajalec telefonov Vivo je začel z namigi za prihod svojega novega zložljivega pametnega telefona, modela X Fold 5, ki naj bi bil eden najlažjih zložljivih telefonov v letošnji generaciji. Podobno kot njegov predhodnik, Vivo X Fold 3 (številko 4 so preskočili), tudi novi mo-

del stavi na eleganco in nizko težo, kar je v svetu zložljivih naprav še vedno precejšnja redkost.

Na spletu so se že pojavili prvi promocijski materiali, ki namigujejo, da je predstavitev telefona zelo blizu in celo, da bi Vivo s tem modelom lahko prehitel Samsung ter mu odvzel nekaj pozornosti pred lansiranjem naslednjega modela Galaxy Z Fold. Ena izmed slik prikazuje primerjalno tehtanje med X Fold 3 in prihajajočim X Fold 5. Nova naprava na tehtnici očitno pokaže še nižjo težo kot X Fold 3, ki tehta 219 gramov, kar bi lahko postavilo nov standard v kategoriji zložljivih telefonov.

Vivo je ob tem objavil tudi zapis na svojem uradnem profilu Weibo, kjer omenja tako imenovani »three-proof folding mechanism«, izraz, ki je v strojno prevedeni obliki nekoliko nejasen, a nakazuje na večjo odpornost oziroma izboljšano zanesljivost tečajnega mehanizma.

Kljub vsemu pa X Fold 5 ne bo brez konkurence. V enakem časovnem obdobju naj bi na trg prišel tudi Honor Magic V5, ki naj bi se ponašal z eno največjih baterij, kar jih je bilo kadarkoli vgrajenih v zložljivo napravo. To še dodatno zaostruje pričakovanja tudi do Samsungovega Galaxy Z Fold7, ki se bo znašel pod pritiskom obeh konkurentov. Vivo pri svojih testih ni razkril zadnjega modula kamere na modelu X Fold 5, kar morda ni naključje. To bi lahko namigovalo, da na tem področju ni večjih nadgradenj v primerjavi s prejšnjim modelom. Pod pokrovom naj bi X Fold 5 uporabljal procesor Snapdragon 8 Gen 3, kar pomeni, da gre še vedno za zmogljiv, a generacijo starejši procesor. Tako je precej verjetno, da bo X Fold 5 v primerjavi s svojim predhodnikom prinesel predvsem manjše izboljšave, medtem ko bo resnične novosti in večje nadgradnje najverjetneje ponudila različica X Fold 5 Pro, ki naj bi sledila pozneje.

Če bo X Fold 5 res lažji, tanjši in bolj izpopolnjen od konkurence, bo to kar močna zaušnica ostalim. Škoda le, da se je Vivo umaknil iz Slovenije. Telefone še vedno lahko dobite, vendar ne pri operaterjih.

ONLINE KONFERENCA (R)EVOLUCIJA PLAČNIH SISTEMOV

Ste pripravljeni na revizijo plačnih sistemov? Revolucija prihaja – in čas za ukrepanje se izteka!

19. junij 2025 | 9.30-14.00, ONLINE

WWW.CENTERZAIZOBRAZEVANJE.SI

REVILJA ZA ELEKTRONIKO, AVTOMATIKO,
RAČUNALNIŠTVO IN TELEKOMUNIKACIJE

svet ELEKTRONIKE

TEMATIKE

- ◆ Arduino
- ◆ Home Assistant
- ◆ Zabavna elektronika



Reddit toži Anthropic zaradi nedovoljenega dostopa do podatkov

Podjetje Reddit je na višjem sodišču v San Franciscu vložilo tožbo proti Anthropicu, enemu glavnih tekmecev podjetja OpenAI, zaradi domnevnega nedovoljenega dostopa in uporabe vsebin s platforme Reddit. V sodni vlogi Reddit trdi, da je Anthropic od julija 2024 več kot 100.000-krat dostopal do njihove platforme, čeprav naj bi podjetje predhodno zatrjevalo, da je svojim botom takšen dostop onemogočilo.

V tožbi Reddit opisuje Anthropic kot »pozno cve-toče podjetje na področju umetne inteligence, ki se javnosti predstavlja kot beli vitez industrije«, v resnici pa naj bi po njihovem mnenju ravnalo povsem drugače. Reddit podjetju očita dvojno igro. Na eni strani naj bi se navzven predstavljalo kot spoštljivo do zakonodaje in odgovorne rabe vsebin, v ozadju pa naj bi ignoriralo pravila, če ta ovirajo njihove komercialne interese.

Anthropic na obtožbe še ni uradno odgovoril. Ben Lee, glavni pravni svetovalec Reddita, je dejal, da bi lahko komercialna izraba Reddittovih vsebin v kontekstu učenja jezikovnih modelov pomenila več milijard dolarjev vrednosti za podjetja, ki se ukvarjajo z razvojem umetne inteli-



gence. Po njegovih besedah je »človečnost Reddita edinstvena surovina v svetu, ki ga umetna inteligenca vse bolj izravnava. Ljudje bolj kot kadarkoli prej iščejo pristne pogovore med ljudmi – in prav to je jedro Reddittove skupnosti, ki že skoraj dve desetletji beleži bogate razprave o skoraj vsakem možnem področju.«

Gre za najnovejši primer v nizu sodnih postopkov proti podjetjem, ki razvijajo umetno inteligenco, zaradi domnevnega kršenja avtorskih pravic z uporabo vsebin za treniranje modelov brez soglasja avtorjev. Reddit se je sicer februarja 2024 z Googlom dogovoril za licenčno uporabo vsebin z Reddita za učenje umetne inteligence. Pogodba, vredna približno 60 milijonov dolarjev letno, kaže, da podjetje svoje vsebine obravnava kot dragoceno tržno blago, dostopno le prek komercialnih dogovorov. Anthropic, ki ga podpira Amazon in stoji za priljubljenim klepetalnikom Claude, se že sooča z več tožbami zaradi domnevnega kršenja avtorskih pravic. Avgusta lani so trije avtorji v Kaliforniji vložili kolektivno tožbo, v kateri trdijo, da je podjetje »zgradilo večmilijardni posel z uporabo več sto tisoč zaščiteneh knjig brez dovoljenja«. Oktobra 2023 je glasbena založba Universal Music proti podjetju vložila tožbo zaradi »sistematičnega in obsežnega kopiranja zaščiteneh besedil pesmi«.

Prvi napovednik za igro James Bond 007: First Light

IO Interactive, studio, ki stoji za priljubljeno franšizo Hitman, je razkril prvi napovednik za novo igro 007: First Light, ki nas bo popeljala na začetek kariere legendarnega agenta Jamesa Bonda. Čeprav so igre z Jamesom Bondom prisotne že desetletja in je GoldenEye 007 pogosto uvrščen med najpomembnejše igre vseh časov, nobena naslednica ni dosegla enakega prestiža. A vseeno se je v zgodovini nabralo kar nekaj odličnih iger s slavnim vohunom. Ali bo igri 007: First Light uspelo prepričati novo ge-

od až

od 1993

TV - VIDEO - HI-FI CENTRI

OD A-Ž D.O.O.

MARIBORSKA CESTA 128
PLANET CELJE
3000 CELJE

PODJAVORŠKOVA ULICA 1,
3000 CELJE

facebook.com/odaz.si

03 490 43 50
041 627 640

odaz@siol.net
odazce@siol.net

www.odaz.si
www.jamo.si
www.soni.si
www.vagina.si
www.denon.si



Bonda in ljubitelje sofisticiranih akcijskih iger je 007: First Light zagotovo ena najbolj pričakovanih iger naslednjih let.

Razvijalci igre Palworld predstavili srhljivko

neracijo igričarjev, pa bomo še videli. Prvi vtisi so spodbudni. 007: First Light je v razvoju pri IO Interactive, studiu, ki je s svojo izjemno izvedbo iger Hitman dokazal, da zna ustvariti premišljeno in napeto igranje. Njihova sposobnost uravnotežiti skrivanje, eksplozivne trenutke in kompleksne misije jim omogoča, da se popolnoma zlijejo z duhom franšize 007. Prvi napovednik to tudi jasno pokaže. Napovednik, prikazan na dogodku PlayStation State of Play, je razkril nekaj ključnih poudarkov nove igre. 007: First Light bo izvorna zgodba, ki spremlja 26-letnega Jamesa Bonda na začetku njegove kariere. Igralci bodo spremljali njegov razvoj v tajnega agenta z dovoljenjem za ubijanje. Pričakujemo lahko obilo potovanja po svetu, srečanja z znanimi liki, kot so M, Q in Money Penny, ter zasedbo povsem novih, za igro ustvarjenih likov. Igra prihaja leta 2026, in sicer na vse glavne platforme: PC, PlayStation 5, Xbox Series X in Nintendo Switch 2. IO Interactive Showcase je poleg igre 007: First Light predstavil nove igre iz sveta Hitmana in akcijsko igro MindsEye, ki jo razvija Leslie Benzies, nekdanji ustvarjalec igre GTA. Poleg tega je že potrjeno, da bo kasneje poleti sledila tudi podrobnejša predstavitev samega igranja. Natančen datum izida 007: First Light še ni znan, a napovedujejo, da bo naslednji prikaz še globlji in bo razkril tiste najbolj sočne podrobnosti. Za oboževalce Jamesa

Ekipe, ki stoji za uspešnico Palworld, pripravlja presenetljiv zasuk. Razvijalec Pocketpair je v sodelovanju s studiem Surgent Studios napovedal novo prvoosebno psihološko grozljivko z naslovom Dead Take, ki bo izšla v letu 2025. Igra naj bi bila tako srhljiva, da se je celo skupnostni vodja Pocketpaira ni upal igrati. Raje je gledal druge, kako se spopadajo z njenimi grozotami.

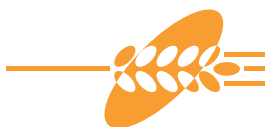
Čeprav grozljivke v svetu videoiger niso za vsakogar, obstaja močna skupnost igralcev, ki išče prav tovrstne igre, kjer občutek nemoči in nenehno prisoten strah ustvarjata edinstveno napetost. Prvoosebne grozljivke, kot so Outlast, Amnesia: The Dark Descent ali Resident Evil 7: Biohazard, spadajo med najintenzivnejše, saj igralca potisnejo neposredno v kožo lika in mu omejijo vidno polje, kar povečuje občutek ogroženosti. Za najbolj strašljivo igro se bo potegovala tudi Dead Take. Igra je bila uradno razkrita prek objave na omrežju X, kjer je skupnostni vodja John Buckley priznal, da je bil od groze prisiljen odnehati z igranjem in je zgolj spremljal, kako jo igrajo drugi. Čeprav napovednik razkrije le nekaj zlovesčih prizorov in glasbe, pa opis igre razkriva več. Dead Take bo prvoosebna enoigralska izkušnja, v kateri bomo prevzeli vlogo igralca, ki v skrivnostni vili išče svojega prijatelja, pri tem pa počasi razkriva temne skrivnosti, povezane z dogajanjem za kulisami zabavne industrije. Zgodba igre naj bi bila deloma navdihnena z re-



sničnimi izkušnjami iz sveta filmske industrije, kar še povečuje njen psihološki učinek. Igralci bodo morali sestavljati video posnetke in reševati uganke, ki razkrivajo, kaj se dogaja s pogrešanim prijateljem in skrivnostno vilo. Okolje bo polno predmetov s snemalnimi setovi, hkrati pa bodo igralci naleteli na zlovesčne avdijske trakove ter skrivnostne like, ki imajo moč odločati o igralčevi usodi. Čeprav ciljno občinstvo Dead Take močno odstopa od igrivega, risankastega sveta igre Palworld, Pocketpair verjame, da bo ta grozljivka pomembna novost v igričarskem letu 2025. Ob tem je razvijalec že opozoril, da igra vključuje nasilje in kri, kar pomeni, da bo primerna za bolj trdožive igralce.

Adobe končno lansiral Photoshop za Android

Adobe Premiere Rush, Acrobat Reader, Capture, Lightroom ... To so programi iz Adobe portfelja, ki so na voljo v mobilnih trgovinah. Ste opazili, kaj manjka? Dolgo so ga obljubljali in zdaj ga imamo, Photoshop na Androidu (na telefonih iPhone je že nekaj mesecev). Photoshop za Android je v Googlovi (in drugih) trgovini že na voljo za prenos. Aplikacija je v beta fazi in do konca beta preizkušnje bo brezplačna. Mobilna aplika-



AGRA

Država partnerica
REPUBLIKA SRBIJA



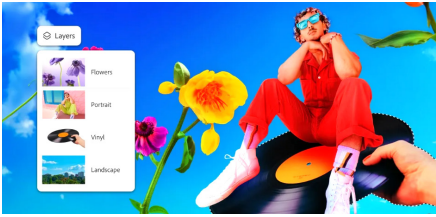
TRADICIONALNO SVEŽ

63. MEDNARODNI
KMETIJSKO-ŽIVILSKI
SEJEM

23. - 28. 8. 2025,
Gornja Radgona



POMURSKI SEJEM



cija vključuje širok izbor orodij, znanih iz namizne različice urejevalnika slik Adobe. Med njimi so maske, orodje za kloniranje, plasti, transformacije, obrezovanje in nabor orodij za generativno umetno inteligenco. Na prvi pogled je aplikacija preprosta, vendar se funkcije na orodni vrstici pojavijo, ko izbirate območja in obdelujete plasti. To je tretji poskus implementacije Photoshopa na telefone, in zdi se, da je tokrat najuspešnejši. Nova aplikacija je občutno zmogljivejša od Photoshop Expressa ali stare aplikacije Photoshop Touch, ki jo je Adobe umaknil pred skoraj desetletjem. Za uporabnike, ki niso popolnoma večji Photoshopa, aplikacija ponuja obsežno zbirko vodičev.

Photoshop na Androidu močno izpostavlja generativne funkcije umetne inteligence. Te omogočajo enostavno izbiranje predmetov ali ozadij, odstranjevanje elementov in vstavljanje nove vsebine z besedilnim pozivom. Funkcija deluje podobno kot na namizni različici Photoshopa.

hopa, saj se zanaša na isto oblačno storitev. Kljub obsežnosti mobilne aplikacije je nemogoče pričakovati, da bo vsebovala vse funkcije namizne različice. Opažamo nekatere nenavadno manjkajoče člene, kot so filtri in možnost obrezovanja slik le po razmerju, ne pa poljubno po "pikslih" ali drugih dimenzijah. Funkcija »Content-aware fill« (zapolnjevanje z upoštevanjem vsebine) je prav tako navedena kot »kmalu na voljo«. Uporaba aplikacije zahteva prijavo, kar je pričakovano, saj bo Adobe v prihodnosti njeno uporabo zaračunal. Adobe še ni podrobno pojasnil, kako bo delovala končna naročnina. Če bo delovala podobno mobilni različici Lightrooma, bo del funkcij dostopen brezplačno. Predvidevamo, da bodo generativne funkcije in druga pametna orodja, ki Adobe povzročajo stroške, del naročnine Creative Cloud. Trenutna cena mesečne naročnine se začne pri 24,39 €, za to pa dobite tudi možnost uporabe namiznih različic programov Photoshop in Lightroom.

Game Freak napovedal novo akcijsko RPG igro

Studio Game Freak, najbolj znan kot soustvarjalec franšize Pokémon, pripravlja novo akcijsko



igro RPG z naslovom *Beast of Reincarnation*, ki bo izšla leta 2026. Igra bo na voljo za PC, PlayStation 5 in Xbox Series X/S.

V igri bomo stopili v čevlje glavne junakinje Emme, ki jo na poti spremlja zvesti pasji prijatelj. Po opisu iz svežega napovednika, prikazanega na Xbox Games Showcase 2025, nas čaka »poto-
vanje čez temačen, nenehno spreminjajoč svet, kjer se nevarni gozdovi lahko v trenutku prelevi-
jo v puščavo. Ko Emma in Koo prodreta globlje v neznano, se med njima krepi vez in vznika nena-
vadna moč.« gra naj bi temeljila na zahtevnem in tehnično dovršenem bojevanju, kar napoved-
nik tudi potrjuje. Prikazano deluje napeto in vi-
zualno izjemno privlačno.

Sprva je bila igra predstavljena pod delovnim naslovom Project Bloom. Prvotno je izid načrtovala založba Private Division (v lasti podjetja Take-Two), a ker je Take-Two lani to založbo prodal, bo Beast of Reincarnation zdaj izšla pod okriljem založbe Fictions.

mali

OGLASI

KUPI

PRODAJ

Računalniške novice
www.racunalniske-novice.com

www.racunalniske-novice.com/mali-oglas

Xiaomi predstavil svoj prvi SUV Xiaomi YU7

IZVRŠNI DIREKTOR XIAOMIJA LEI JUN JE PREDSTAVIL ELEKTRIČNI SUV, MODEL YU7. TA PREDSTAVLJA NASLEDNJI KORAK V PREHODU PODJETJA V AVTOMOBILSKI SVET – PO ŽE PREDSTAVLJENEM LIMUZINSKEM MODELU SU7.

Lei Jun je ob tem potrdil, da so že dostavili več kot 258.000 vozil SU7. Čeprav bo cena modela YU7 razkrita šele ob uradni predstavitvi julija 2025, je Lei zavrnil govorice o začetni ceni okoli 27.600 ameriških dolarjev.

XIAOMI YU7 – TEHNIČNE ZNAČILNOSTI IN DIZAJN

Xiaomi YU7 je srednje velik električni SUV, zgrajen na Xiaomijevi platformi Modena. Na voljo bo v devetih zunanjih barvah, med katerimi izstopajo zelen odtonek, navdihnjen po kolumbijskem smaragdu, oranžna in kovinsko titanova barva. Masa vozila znaša med 2140 kg in 2460 kg, odvisno od konfiguracije. Na voljo bodo 19- in 20-palčna platišča.

Vozilo ima električno zložljive kljuge z ambientalno osvetlitvijo in podporo za UWB (ultraširokopasovno) tehnologijo, ki omogoča vstop v avtomobil in dostop do prtljavnika prek pametnega telefona. Notranjost je v celoti obložena



posodabljanje programske opreme vozila, angl. Over-The-Air) v zgolj 15 minutah.

NA VOLJO BO V TREH POGONSKIH SKLOPIH

YU7 bo na voljo v treh različicah:

- **YU7 RWD:** En motor z močjo 235 kW, 528 Nm, 0–100 km/h v 5,88 sekunde, največja hitrost 240 km/h.
- **YU7 Pro AWD:** Dva motorja z združeno močjo 365 kW, 690 Nm, 0–100 km/h v 4,27 sekunde, največja hitrost 240 km/h.
- **YU7 Max AWD:** Dva motorja s skupno močjo 508 kW in 866 Nm, 0–100 km/h v 3,23 sekunde, največja hitrost 253 km/h.

Motorje dobavlja podjetje United Automotive Electronics (UAES). Pri različici Max gre za sprednji motor z močjo 220 kW in zadnji z 295 kW. Vsa vozila temeljijo na Xiaomijevi 800V visokonapetostni platformi iz silicijevega karbida ter uporabljajo motorje V6s Plus. Omogočajo hitro polnjenje, ki v 15 minutah napolni baterijo vozila za do 620 km dosega.

BATERIJE IN DOSEG (CLTC)

- **RWD:** 96,3 kWh LFP baterija, doseg 835 km.
- **Pro AWD:** 96,3 kWh LFP baterija, doseg 770 km.
- **Max AWD:** 101,7 kWh NCM baterija, doseg 760 km.

VARNOST IN ASISTENČNI SISTEMI

Karoserija vključuje 2200 MPa ultra visoko trdnostno jekleno kletko, razvito v sodelovanju z

akadetskimi partnerji, 20-v-1 aluminijasto ulito sprednjo strukturo ter jekleno-aluminijasto hibridno šasijo, ki ji Xiaomi pravi »oklepna kletka«. Baterijski sklop ima dodatno ojačano ohišje (z balistično zaščito). Opravili so več kot 50 pasivnih varnostnih testov, dodatno pa so ojačali tudi A in B stebričke.

Vse različice YU7 imajo vgrajen Lidar, ki uporablja laserje za merjenje razdalje med senzorjem in predmeti v okolici, senzorje 4D mmWave radarja, kamere z ALD-prevleko proti bleščanju in Nvidia Drive AGX Thor (700 TOPS). Uporabljajo tudi Xiaomijev lasten sistem za pomoč vozniku, ki je ključen del njihove strategije razvoja avtomobilizma.

PREDSTAVLJEN BI MORAL BITI ŽE APRILA

Prvotno naj bi bil YU7 predstavljen na aprilskem avtomobilskem salonu v Šanghaju, a je bila premiera preložena zaradi smrtne nesreče, povezane z enim od Xiaomijevih testnih avtonomnih vozil.



v usnje, sprednja sedeža iz Nappa usnja ponujata »ničelno gravitacijo«, naklon do 123° in 10-točkovno masažno funkcijo. Zadnji sedeži se električno prilagajajo do 135° in vključujejo 6,68-palčni zaslon za upravljanje klime, glasbe in navigacije, ki je občutljiv na dotik.

TEHNOLOGIJA V KABINI: HYPERVISION, MINI LED, SNAPDRAGON 8 GEN 3 ...

Armatura plošča vključuje 1,1 metra širok zaslon »HyperVision«, ki združuje tri Mini LED zaslone z ločljivostjo 108 PPD (retina nivo). Sistem prikazuje podatke o vožnji, medijih, mrtvem kotu in prilagodljivih gradnikih. Vgrajen je krmilni sistem, ki združuje kabinske funkcije, pomoč pri vožnji, nadzor vozila in komunikacijo. Pogonja ga čip Snapdragon 8 Gen 3, ki omogoča zagon v 1,35 sekunde in posodobitve OTA (brezžično

Dijaki z VR aplikacijo osvojili 1. mesto

NA 59. SREČANJU MLADIH RAZISKOVALCEV SLOVENIJE SO DIJAKI SREDNJE POKLICNE IN TEHNIŠKE ŠOLE MURSKA SOBOTA PREJELI ZLATO PRIZNANJE IN OSVOJILI 1. MESTO V KATEGORIJU APLIKATIVNI IN INOVACIJSKI PREDLOGI IN PROJEKTI.

Nagrajena je bila raziskovalna naloga z naslovom: "VR aplikacija za spodbujanje algoritmičnega razmišljanja s pomočjo blokovnega programiranja". Avtorji raziskovalne naloge so Tai Lupscha, Tine Muraus in Jure Zrim, vsi dijaki programa tehnik računalništva, njihov mentor pa je Dominik Letnar.

Code in VR je inovativna izobraževalna aplikacija v virtualni resničnosti, ki uporabnike na interaktiven način uvaja v osnove algoritmičnega razmišljanja. Namesto klasičnega pisanja kode uporabniki v tridimenzionalnem prostoru sestavljajo logična zaporedja iz blokov in tako razumevanje osnovnih programerskih konceptov razvijajo na intuitiven in vizualni način.

Aplikacija vključuje več kot 60 skrbno zasnovanih stopenj, kjer uporabniki z uporabo logičnega razmišljanja rešujejo različne izzive. Namenjena je začetnikom, učencem in dijakom, ki se prvič srečujejo z osnovami programiranja, pa tudi vsem, ki jih privlačijo logični izzivi, saj učinkovito spodbuja algoritmično razmišljanje. Obenem so dijaki želeli ustvariti izkušnjo, ki ni zastrašujoča, temveč spodbuja radovednost in ustvarjalnost.

KAKO DELUJE APLIKACIJA?

Uporabnik se znajde v virtualnem svetu, kjer ga čakajo različni poligoni z različnimi nalogami. Premika robota, ki ga uporabnik vodi po poligonu: premika ga naprej, obrača, skače čez ovire, uporablja posebne lastnosti, kot so bomba,

magnet ali prelet s kapo. Sestavljanje ukazov poteka preko barvitih blokov, kjer se uporabnik uči pravilnega zaporedja korakov in uporablja osnovne koncepte, kot so zanke, ponavljanja in pogoji.



POSTOPEN RAZVOJ POPOLNOMA IZ NIČ

Code in VR so razvijali popolnoma iz nič. Začeli so z osnovnim vmesnikom, nato pa postopoma izboljševali videz in funkcionalnosti. Kasneje so vključili lastne 3D modele, ki so jih sami oblikovali in izdelali. Sledilo je dodajanje novih funkcionalnosti, prilagajanje poligonov in uvajanje različnih svetov, kot so gozd, puščava, vulkan in zimska pokrajina ... Na koncu so poskrbeli tudi za zvočno podobo aplikacije. Dijak Zsombor Ko-

vač je posebej za projekt pripravil in izdelal avtorske zvočne posnetke, ki dodatno obogatijo uporabniško izkušnjo. Vsi elementi aplikacije, od videza, funkcionalnosti do zvoka, so plod lastnega avtorskega dela.

VSTOPNA TOČKA V SVET ALGORITMIČNEGA RAZMIŠLJANJA

Code in VR je torej vstopna točka v svet algoritmičnega razmišljanja, ki je osnova za razumevanje programiranja. Aplikacija že danes vsebuje več kot 60 različnih poligonov, omogoča naključno generiranje stopenj, uvaja časovne omejitve pri reševanju nalog in ponuja izzive s šefi. Že v tej fazi, ko so desetkratno presegli vse zastavljene cilje, še vedno dodajajo manjše zanimivosti, ki širijo uporabniško izkušnjo. Cilj ostaja enak – omogočiti zabaven, spodbuden in dostopen vstop v svet algoritmičnega razmišljanja za vse generacije.

Aplikacija Code in VR je plod sodelovanja med dijaki, mentorjem in okoljem, ki spodbuja inovativnost. V procesu razvoja dijaki niso ne le programirali, temveč tudi načrtovali uporabniško izkušnjo, sodelovali pri oblikovanju stopenj ter testirali delovanje aplikacije. S tem so razvijali tehnične, pa tudi mehke veščine, kot so timsko delo, načrtovanje in reševanje problemov. Srečanje mladih raziskovalcev Slovenije organizira Zveza za tehnično kulturo Slovenije (ZOTKS).

Več o aplikaciji lahko preberete na mismospts.si/code-in-vr.

per|solog

Pro Acta
Management Performance Academy

**ODKRITJE IN RAZVIJTE POTENCIAL
SVOJE EKIPE S per|solog MODELOM**



- Preverjene metodologije
- Rešitve po meri
- Interaktivne delavnice
- Individualni in skupinski coaching

MODEL DEJAVNIKOV OSEBNOSTI:

- Izboljšajte komunikacijo
- Postavite prave ljudi na prava delovna mesta
- Povečajte uspešnost tima
- Ozavestite potencial in spodbujajte osebno rast

OSEBNA ODPORNOST:

- Okrepite odpornost na stres
- Spodbujajte čustveno stabilnost
- Prilagodite se spremembam
- Hitro se poberite po težavah ali neuspehih

Huawei Watch Fit 4 Pro – zlahka nadomesti veliko dražjo uro



TEST

BOLJ KOT JO UPORABLJAM, BOLJ KOT BEREM NJENE SPECIFIKACIJE, BOLJ SE SPRAŠUJEM, ZAKAJ JE HUAWEI USTVARIL TAKO MOČNO KONKURENCO SVOJIM URAM WATCH 5 IN GT 5.

Takoj ko sem zaključil s testom ure Watch 5, sem slednjo zamenjal s Huawei Watch Fit 4 Pro oziroma sem ju nekaj časa testiral sočasno. Že pri lanski Watch Fit 3 (Pro različice takrat še ni bilo) sem bil presenečen, kaj vse dobiš za dobrih 150 €. Huawei Watch Fit 4 Pro je sicer 100 € dražja, ampak z dobrim razlogom.

Materiali (titan, safir), iz katerih je ura izdelana, so kakovostnejši in trpežnejši, dodali so ji nekatere napredne funkcije, kot na primer EKG in HRV, zaslon je še bolj pregleden in jassen in tako kot pri Watch 5 boste tudi s Fit 4 Pro lahko (kmalu) brezstično plačevali.

HUAWEI WATCH FIT 4 PRO CENA

- Huawei Watch Fit 4 Pro: 279 € (črna), 289 € (modra in zelena)

Na voljo tudi osnovne različice Huawei Watch Fit 4 od 169 €.

Ob nakupu (do 30. 6.) dobite še slušalke FreeBuds SE 2.

HUAWEI WATCH FIT 4 PRO – PRESTIŽ ALI NEORIGINALNOST?

Pri obliki ure sem enakega mnenja kot lansko leto. Podobnost z Appleovo uro bo pri nekaterih uporabnikih vzbudila premisske občutke, drugi pa se bodo pritoževali nad neoriginalnostjo. Ampak nekaj lastnih potez z čopičem so vseeno naredili. Stranice so bolj ploske, mikrofoni med gumbom in krono malce izstopa. Je to dovolj, da ima Watch Fit 4 Pro svojo identiteto? Mogoče, presodite sami.

Ura ima dva gumba na desnem boku. Zgornji je vrtljiva krona (z rahlo zelenim odtenkom pri testnem modelu), ki služi pomikanju po menijih in ima vgrajen tudi haptični motor, spodnji pa je ploščat gumb za hitri dostop do izbranih funkcij. Posebnost je, da spodnji gumb hkrati služi kot elektroda za izvajanje EKG meritve. Ob stiku s prstom se sklene električni krog z drugo elektrodo v kroni, kar omogoča beleženje elektrokardiograma.

Na test sem dobil zeleno različico z najlonskim pasčkom, ki ga lahko prosto menjate z drugimi

20-mm pasčki. Pri drugih različicah (z gumijastimi pasčki) nisem povsem prepričan, ali je menjava pasčkov enako enostavna. Najlonski pasček je med vadbo prijeten, je pa na dolgi rok v primerjavi s klasičnim manj odporen na znoj in vodo.

Titanov okvir in safirno steklo ure ne le ščitita, temveč ji dajeta tudi pridih prestiža, medtem ko 5 ATM in IP68 vodotesnost zagotavlja, da brez skrbi prenese plavanje ali prhanje. Ura ima celo potapljaško oceno EN13319 in prenese prosto potapljanje do globine 40 m, kar ni samoumevno niti pri veliko dražjih urah.

AMOLED ZASLON JE IZJEMEN

Zaslon je zagotovo odlika te ure. Huawei Watch Fit 4 Pro ima vgrajen 1,82-palčni AMOLED zaslon z ločljivostjo 480 x 408 pik in gostoto 347 ppi, zaradi česar bo slika ostra in podrobnosti odlično vidne. Barve so žive, kontrast je globok (pričakovano za AMOLED), predvsem pa navduši izjemna svetilnost, ki se povzpne vse do 3000 kandel (nit), tako kot pri Watch 5. To je v tem ra-

zredu največ, kar sem odslej opazil, in enakovredno najdražjim urom na trgu. Čitljivost je odlična tudi na močnem soncu, visoka svetilnost pa pomaga tudi, ko vklopite način svetilke.

Zaslon je zaščiten s safirnim steklom, zato pri vsakdanji uporabi ni bojazni pred praskami. Okoli zaslona se vije tanek titanov rob, ki ga dodatno ščiti in vizualno poudari. Uporabniška izkušnja z zaslonom je zelo prijetna. Površina je gladka in odzivna na dotik, premiki po menijih in zaslonih pa potekajo tekoče. Vrtljiva krona omogoča brskanje po razdelkih ali prilagajanje glasnosti na intuitiven način, ob tem pa daje rahlo haptično vibracijo, kar izboljša občutek natančnosti pri upravljanju. Vedno vklopljen zaslon je že ustaljen dodatek na pametnih urah, na voljo pa je tudi prebujanje zaslona z zasukom zapestja.

Ko boste izbirali številčnice, vam jih bo sistem sortiral glede na njihovo porabo energije. S tipkovnico se lahko odzovete na sporočila (ni na voljo za iOS uporabnike), kar sem pogrešal prejšnja leta.

ŠPORTNIKI BODO NAVDUŠENI

V drobovju ure je kopica naprednih tipal, ki jih Huawei združuje v t. i. sistem TruSense. Ta integrirani sistem pokriva merjenje srčnega utripa, nasičenosti krvi s kisikom (SpO_2), srčnega ritma (EKG), dihalne frekvence, variabilnosti srčnega utripa (HRV), nivoja stresa, temperature kože in zračnega pritiska.

Senzorji so nameščeni na spodnji strani ure in v stranskih gumbih (za EKG) in delujejo v sinergiji s pametnimi algoritmi v operacijskem sistemu, da uporabniku nudijo celosten vpogled v telesno pripravljenost in zdravje.

Natančnost? Skorajda na nivoju medicinske opreme oziroma 98-% natančnost. Odstopanja so neopazna in z meritvami si lahko pomagata, da morebiti odkrijete kakšen zgodnji simptom. Če opazite kaj neobičajnega, se posvetujte z zdravnikom.

Huawei Watch Fit 4 Pro je prva v družini Watch Fit, ki omogoča zajem EKG posnetka. S pomočjo vgrajenih elektrod (v stranskem gumbu in na hrbtni strani ure) lahko izmeri električno aktivnost srca ter zazna morebitne motnje ritma (na primer atrijsko fibrilacijo). Izmerjen EKG (30-sekundni posnetek) se prikaže v aplikaciji Huawei Zdravje na telefonu, od koder ga lahko tudi izvozite in pokažete osebnemu zdravniku. Poleg EKG je Huawei dodal še funkcijo merjenja arterijske togosti, ki jo poznamo iz njihovih dražjih modelov. Ta funkcija prav tako uporablja kombinacijo EKG in PPG senzorjev. S kratko meritvijo, pri kateri ura skozi telo pošilja drobne električne signale, oceni t. i. hitrost pulzne ga vala, kar je posreden kazalnik elastičnosti arterij.

Prednosti

- ✓ Odličen zaslon
- ✓ Kakovostna izdelava
- ✓ Natančne meritve
- ✓ Velik nabor športov
- ✓ Natančen GPS
- ✓ Kar nekaj naprednih funkcij
- ✓ Dolgoživa baterija

NA VOLJO SO VSI PRILJUBLJENI ŠPORTI IN NAPREDNE MERITVE

Za ljubitelje športa in aktivnosti Huawei Watch Fit 4 Pro ponuja več kot 100 športnih načinov. Pokrite so vse klasične aktivnosti: tek (zunaj in na tekaški stezi), kolesarjenje (zunaj, sobno), plavanje (v bazenu, odprte vode), hoja, planinarjenje, veslanje, smučanje in podobno, kot tudi precej bolj specifične dejavnosti od baleta in borilnih veščin do e-športov in celo zmajarstva, čeprav se vedno sprašujem o uporabnosti slednjih.

Poleg klasičnih informacij boste po končani vadbi dobili tudi bolj prilagojene meritve, na primer med tekom asimetričnost obremenitve med levo in desno nogo, vertikalno oscilacijo, čast stika s podlago in še več. To so bile meritve, ki smo jih včasih dobili samo s specializiranimi pripomočki, vse bolj pa se pojavljajo tudi v klasičnih pametnih urah.

Vgrajeni GPS sprejemnik podpira dvojni frekvenčni pas (L1 in L5) ter več satelitskih sistemov za karseda natančno določanje položaja. Primerjal sem ga z GPS-om ure Watch 5 in telefonom Huawei Pura 70 Ultra in rezultati so primerljivi. Hitrost iskanja signala je prav tako odlična.

Na uro si lahko naložite GPX datoteke za navigacijo po vnaprej določeni trasi. Na zaslonu se izriše barvni zemljevid z obrisi terena. Na voljo so tudi "offline" mape in povezava z aplikacijami Komoot in Strava.

BREZSTIČNO PLAČEVANJE NAJ BI BILO NA VOLJO KMALU

Plačevanje z NFC-jem naj bi bilo, tako kot pri Huawei Watch 5, na voljo kmalu oziroma ob začetku prodaje ure. Za uporabo si boste morali namestiti denarnico Quicoo, v kateri boste polnili predplačniško kartico.

Nabor aplikacij se je povečal. Za navigacijo lahko uporabljate Petal Maps ali pa namensko aplikacijo za Google Zemljevide. Naložite si lahko tudi preprosto aplikacijo za Google Koledar, Spotify (glasbo) lahko upravljate preko tretje aplikacije ali pa kar preko systemskega upravljalnika glasbe. Enako tudi YouTube Music.

Meritve žal ne morete povezati z drugimi platformi, na primer Google Fit ali Apple Health. Če ste

Slabosti

- ✗ Razmeroma visoka, a upravičljiva cena
- ✗ Manj bogat nabor aplikacij

vajeni imeti vse svoje vadbne in zdravstvene statistike zbrane na enem mestu (v Google Fit, kamor se stekajo podatki z več naprav), tega z Watch Fit 4 Pro neposredno ne boste dosegli. Ura ima okoli 1,5 GB prostora za glasbene datoteke, kar zadošča za približno 300 pesmi v MP3 kvaliteti.

Med drugimi priročnimi pametnimi funkcijami, ki jih Fit 4 Pro ponuja, je vredno omeniti daljinski sprožilec kamere (prek nameščene aplikacije lahko sprožite kamero telefona in naredite posnetek, kar pride prav pri skupinskih fotografijah), iskanje telefona (telefon bo zadonel, da ga lažje najdete), vremensko napoved, koledar in opomnike iz telefona ter posnetek zaslona. Nova posebnost je tudi glasovna beležka: dvignete uro, izgovorite opombo, ura pa jo shrani kot zvočni ali tekstovni zapis.

UPORABLJALI JO BOSTE VSAJ 7 DNI, PREDEN BO POTREBNO BREZČIČNO Z VTIČNICO

V ohišje, ki je tanko le 9,3 mm, je Huawei uspel vgraditi baterijo kapacitete 400 mA. To samo po sebi še ne pove veliko, pomembnejši so rezultati, ki jih baterija dosega v praksi. Čeprav mi ni zdržala 10 dni, kot obljublja Huawei, sem kljub temu vtičnico potreboval šele po 6-7 dneh, kar je odličen rezultat. Meritev velja za uporabo GPS-a eno uro na dan, dve vadbi, stalno merjenje zdravja in spanca ... Pri bolj intenzivni rabi GPS-a in vedno vklopljenega zaslona predvidevam, da bo baterija zadoščala za približno 5 dni, kar je še vedno zelo dober rezultat.

Huawei Watch 4 Fit Pro podpira brezžično (Qi) polnjenje, polnilnik je priložen v embalaži. Polnjenje traja približno 60 minut.

ZA POLOVIČNO CENO DOBIŠ VSE, KAR POTREBUJEŠ

Huawei Watch Fit 4 Pro je vsekakor impresiven korak naprej za serijo Fit in zlahka zamenja marsikatero dražjo pametno uro. Ponuja vrhunski zaslon (tako po kakovosti slike kot svetilnosti), premijske materiale izdelave (safirno steklo, titan) in cel kup naprednih funkcij za zdravje in šport, ki smo jih prej pričakovali le od najvišjega razreda naprav. Obenem pa ohranja odlično baterijsko vzdržljivost, kar je ena ključnih prednosti pred konkurenco.

Težko se je približati popolnosti, ampak Huawei Watch Fit 4 Pro je zelo blizu. Cena je upravičljiva glede na nabor funkcij in kakovost izdelave. Če bodo res kmalu omogočili še brezstično plačevanje, bo imela vse, kar potrebuje običajen in bolj izkušeni uporabnik.

Kako lahko vklopite »God Mode« v Windowsu 11?

GOD MODE JE HUDO PRETIRANO IME ZA FUNKCIJO, KI JE V BISTVU ARHIV VSEH NASTAVITEV IN BLIŽNJIC V WINDOWSU.

Kako spreminjate nastavitve? Običajno greste v razdelek Nastavitve, poredko pa tudi v starinsko Nadzorno ploščo. V enem ali drugem razdelku boste našli vse nastavitve za Windows, izjema so tiste skrite, ki zahtevajo nekoliko več igrčka-nja z ukazi ali skriptami. God Mode je možnost, da si vse nastavitve združite na eno, bolj pregledno mesto, ki je dostopno kar na namizju.

Z nastavitvijo te posebne mape God Mode si lahko hitro ogledate nastavitve za varnostno kopiranje, obnovitev, upravljanje barv, povezanih naprav in tiskalnikov, miško, možnosti napajanja, varnost, vzdrževanje in še več.

God Mode bo za običajne uporabnike večino-ma neuporaben, ker se redko sploh napotijo v nastavitve. Ostalim, bolj izkušenim uporabnikom, ki radi upravljajo in spreminjajo sleherno podrobnost sistema Windows 11, pa ta funkcija lahko pride prav. God Mode ni ekskluzivna funkcija za Windows 11, obstaja že vsaj od časov Windowsa XP, če ne celo dlje. Kako jo lahko vklopite in kaj lahko z njo počnete?

NAJPREJ PREVERITE SVOJ PROFIL

Potrebovali boste privilegije administratorja, kar po vsej verjetnosti tudi že imate, če ste na domačem računalniku. Izjema so večinoma službeni računalniki. Stanje profila si lahko ogledate v Nastavitvah → Računi. Pod imenom profila boste videli tudi njegov naziv oziroma nivo privilegijev.

USTVARITE NOVO MAPO NA NAMIZJU

Pojdite na namizje in z desnim klikom miške ustvarite novo mapo. Kliknite nanjo z desnim klikom miške in jo preimenujte. Uporabite lahko tudi bližnjico F2.

Ime nove mape mora biti:

GodMode.{ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}

Bodite pozorni, da ste natančno prepisali ime, saj sicer funkcija ne bo delovala. Kliknite Enter in na namizju bi sedaj morali imeti povsem običajno mapo. Ime bo skrito, ikona pa bo izgledala kot navadna mapa ali pa kot nadzorna plošča.

Z DVEMA KLIKOMA DO FUNKCIJE GOD MODE

To novo mapo God Mode odpirate tako kot vse druge, z dvema klikoma miške. Odrpro se vam bo novo okno z vsemi razpoložljivimi nastavitvami Windowsa 11.

Nastavitve so urejene po programskih sklopih Nadzorne plošče, tako da lahko brskate po ra-



zličnih kategorijah, kot so Varnostno kopiranje in obnavljanje, Naprave in tiskalniki, Zgodovina datotek, Miška, Programi in funkcije, Varnost in vzdrževanje, Odpravljanje težav in Uporabniški računi.

Za hitrejše iskanje lahko uporabite iskalno vrstico v zgornjem desnem kotu, tako kot pri klasičnem Raziskovalcu.

Ko boste našli nastavev, ki ste jo iskali, jo lahko vklopite/odprete z dvema klikoma miške. Lahko si jo tudi povlečete na namizje kot bližnjico, če jo boste potrebovali bolj pogosto.

BI RADI SPREMENILI IME IN IKONO MAPE GOD MODE?

Če ste sledili našim navodilom, potem imate zdaj na namizju mapo, kateri ne morete spremeniti imena in ikone. To lahko spremenimo. Namesto nove mape boste tokrat ustvarili bližnjico. Kliknite z desnim gumbom miške na prazen prostor na namizju in ustvarite novo bližnjico. V novem pojavnem oknu boste vtipkali: explorer shell:::{ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}

Nadaljujte s postopkom in poimenujte novo bližnjico. Obstoječo ikono lahko zdaj poljubno zamenjate z drugo. Spet z desnim gumbom miške kliknite na bližnjico in izberite Lastnosti → Zamenjaj ikono. Izberate lahko med privzetimi ikonami, poljubno pa lahko dodate druge.

KAKO IZKLOPITE GOD MODE?

Enostavno izbrišite mapo ali bližnjico, ki ste jo ustvarili.

KAJ LAHKO POČNETE Z GOD MODE?

Brskate lahko po več kot 200 različnih nastavitvah. Večina je osnovnih, ki jih že poznate, druge pa so bolj nišne in priročne za določene uporabnike.

- Upravljajte šifriranje pogona s programom BitLocker, bodisi z začasno prekinitvijo zaščite, varnostno kopijo obnovitvenega ključa programa BitLocker ali popolnim izklopom zaščite programa BitLocker.
- Upravljajte omrežne nastavitve: povezovanje z novim omrežjem, prilagajanje nastavitve uporabe, pregledovanje stanja omrežja ...
- Upravljajte nastavitve porabe energije, npr. prilagajanje možnosti baterije, spreminjanje ukrepov, ki se izvedejo, ko je pokrov prenosnika zaprt ...
- Dodajte naprave Bluetooth, spremenite privzeti tiskalnik, nastavite periferne naprave USB in zaženite Upravitelja naprav.
- Varnostno kopirajte datoteke s funkcijo Zgodovina datoteke (predhodno jo je potrebno vklopiti) in obnovite datoteke na prejšnje različice.

Preizkusite God Mode tudi sami in nam zaupajte, kaj ste odkrili in za kaj ga boste uporabili.

NOVA IZDAJA!

**1.000 družinskih doživetij,
6.000 kampov in PZA, GPS in zemljevidi**

**740
strani**



cena:
29 €

**ČASOVNO
OMEJENA
PONUDBA:**
BREZ
STROŠKOV
POŠILJANJA
(uporabite
kodo RN01)

avto medija
založba premium tiska

2024
AAA **Excellent**
Zlata odličnost

Petrol, kamping trgovine, knjigarne, večji prodajalci časopisov.

Prodaja: info@avtomedija.si
 www.avtomedija.si

Informacije in naročila

01 236 10 00



Skraj QR kodo



V pametnem domu stene govorijo

PAMETNI DOM OZNAČUJE STANOVANJE ALI HIŠO, KI Z UPORABO NA INTERNET POVEZANIH NAPRAV OMOGOČA DALJINSKO NADZIRANJE IN UPRAVLJANJE RAZLIČNIH SISTEMOV, OD RAZSVETLJAVE IN OGREVANJA DO GOSPODINJSKIH APARATOV IN VARNOSTNIH NAPRAV.

Čeprav je bil pametni dom nekoč domena znanstvene fantastike in luksuznih rezidenc, postaja danes vse bolj vsakdanji in dostopen. Dejansko pametne naprave v gospodinjstvu niso več razkošje, temveč postajajo nujni del sodobnega bivanja, trg pametnih domov pa naj bi do konca leta 2025 dosegel vrednost kar 135 milijard dolarjev.

ZGODOVINSKI RAZVOJ PAMETNIH DOMOV

Ideja o avtomatiziranem, »pametnem« domu, sega več desetletij nazaj. Že leta 1975 se je z pojavom sistema X10 prvič uresničil koncept digitalno povezane hiše. X10 je kot komunikacijski protokol po električni napeljavi doma pošiljal radijske signale z ukazi za vklop ali izklop naprav. Čeprav je bil X10 pomemben pionirski korak, je imel omejitve, in sicer enosmerno komunikacijo in nezanesljivost zaradi šumov v električnem omrežju. V 80. letih se je za takšne koncepte uveljavil izraz »pametna hiša« (angl. smart house), ki ga je leta 1984 skovala Ameriška zveza gradbincev kot del promocije vpeljuje tehnologije v domove. Naslednji mejnik je prišel okoli leta 2000, ko so se pojavile nove brezžične tehnologije za avtomatizacijo doma. Leta 2005 je podjetje Insteon

razvilo sistem, ki je združeval električno ožičenje z brezžičnim signalom, v istem obdobju pa sta se pojavila tudi protokola Zigbee in Z-Wave, ki sta odpravila nekatere težave standarda X10 in omogočila zanesljivejše, dvosmerne povezave med napravami. Po letu 2007 so se začele pojavljati prve pametne televizije z internetnimi funkcijami, v naslednjem desetletju pa je eksplodiral trg potrošniških pametnih naprav. Leta 2011 je termostat Nest Learning Thermostat pokazal moč umetne inteligence z učenjem navad uporabnikov, kmalu zatem (2012) je platforma SmartThings nakazala potencial integracije raznolikih naprav v enoten sistem.

Prelomno je bilo leto 2014, ko so se pojavili glasovni pomočniki Amazon Alexa (v napravi Echo) ter Applov HomeKit, kar je pametne domove z glasovnim upravljanjem približalo množicam. Do leta 2016 so trg preplavili pametni zvočniki (Google Home/Nest, Apple HomePod, Sonos), ki so nakazali nov način interakcije z domom preko pogovora. Danes pametni domovi vključujejo že skoraj vse segmente gospodinjstva, razvoj pa se nadaljuje s poudarkom na še večji povezanosti, umetni inteligenci in novih funkcionalnostih.

POVEZANE NAPRAVE IN SENZORJI – OSNOVA PAMETNEGA DOMA

Osrčje pametnega doma je ekosistem med seboj povezanih naprav, poznan kot Internet stvari (Internet of Things – IoT). Sem spada cela paleta senzorjev in aktuatorjev: senzorji temperature, vlage, gibanja, svetlobe, pametni termostati, luči, vtičnice, gospodinjski aparati in številne druge naprave. Ti senzorski sistemi neprestano zbirajo podatke o okolju in dejavnostih (npr. zaznavajo prisotnost ljudi v prostoru ali odprtost oken) ter nato sprožajo ustrezne akcije – na primer prilagoditev ogrevanja, ko senzor zazna padec temperature, ali vklop luči ob gibanju v prostoru. Naprave IoT so običajno povezane v domače omrežje preko brezžičnih povezav (Wi-Fi, Bluetooth, Zigbee ipd.), kar omogoča, da jih nadzorujemo centralno preko pametnega telefona ali glasovnega asistenta. Ključno je, da ti »pametni« senzorji in aparati delujejo usklajeno in s tem ustvarjajo celovit, oddaljeno vodljiv sistem doma.

Tako pametni dom ni le skupek posameznih pripomočkov, ampak omrežje naprav, ki med seboj sodelujejo in uporabniku omogočajo celovito avtomatizacijo bivališča.

HIŠA, KI SE UČI IN PRILAGAJA

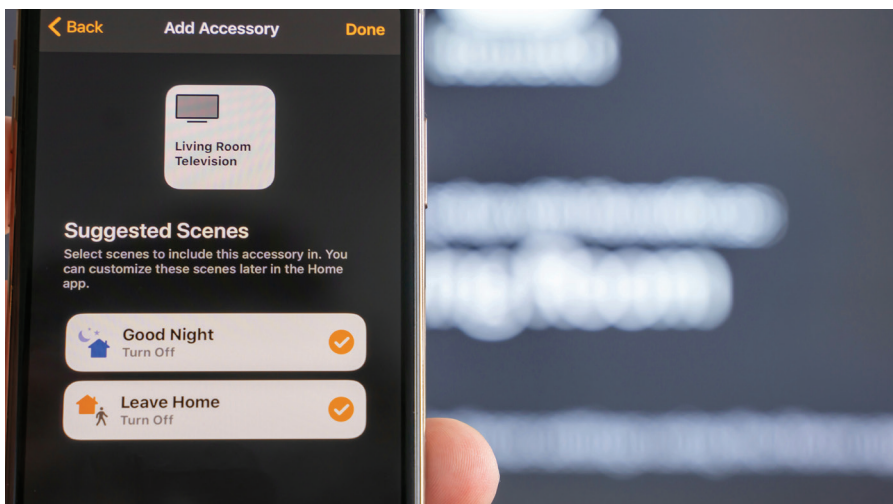
Napredne pametne domove poganja tudi umetna inteligenca (UI), ki skrbi za avtomatizirano upravljanje in prilagajanje sistemov glede na uporabnikove navade. S pomočjo algoritmov strojnega učenja lahko sistem pametnega doma prepozna vzorce v našem vsakdanu, na primer kdaj odhajamo in prihajamo, kakšno temperaturo imamo najraje, katere luči običajno prižgemo ob določenem scenariju. Na podlagi teh spoznanj se dom uči in avtomatsko prilagaja. Termostati denimo sami znižajo gretje ponoči ali med odsotnostjo in zvišajo temperaturo pred prihodom domov, s čimer varčujejo z energijo in poskrbijo za izboljšanje udobja.

Priljubljeni primer je Nestov pametni termostat, ki z vgrajeno UI tehnologijo ustvari urnik in sledi vedenjskim vzorcem gospodinjstva ter optimizira rabo energije in zniža stroške ogrevanja. Poleg učenja navad UI omogoča tudi naprednejše upravljanje z glasom in pogovorom. Virtualni pomočniki, kot so Amazon Alexa, Google Pomočnik in Apple Siri, uporabljajo napredno razumevanje naravnega jezika (NLP), da lahko uporabnik s preprostim glasovnim ukazom upravlja praktično katerikoli kotichek doma.

Sodobni UI sistemi grede še dlje. Vpeljujejo napovedno vzdrževanje naprav (sposobnost vnaprej zaznati potencialne okvare aparatov) in celo zaznavanje razpoloženja uporabnikov v prihodnosti, kar nakazuje smer razvoja v bolj čuteče pametne pomočnike. Skratka, UI prinaša pametnim domovom sposobnost prilagajanja na način, da dom postaja inteligentni pomočnik, ki proaktivno poskrbi za naše udobje in varnost.

KO NAPRAVE GOVORIJU ISTI JEZIK

Eden večjih izzivov pametnih domov je bila medsebojna združljivost naprav različnih proizvajalcev. Vsak proizvajalec je namreč ponujal svoje aplikacije, vmesnike in protokole, kar je uporabnikom oteževalo upravljanje, saj so za vsako vrsto naprav potrebovali drug sistem. Danes se to izboljšuje s skupnimi komunikacijskimi protokoli, ki



omogočajo, da naprave »spregovorijo isti jezik«. Tradicionalna Zigbee in Z-Wave sta dva najpogostejša protokola za pametni dom, ki delujeta preko mesh omrežja z nizko porabo energije.

Oba sta zasnovana za podobne namene, a se nekoliko razlikujeta. Z-Wave ima do 30 metrov, Zigbee do 10 metrov, prav tako je Zigbee nekoliko kompleksnejši za implementacijo. Zigbee kot odprti standard podpirajo številni proizvajalci čipov, medtem ko je Z-Wave bolj lastniški (dolga leta je bil v rokah podjetja Sigma Designs). Kljub uspehu standardov Zigbee in Z-Wave pa so pametne naprave dolgo trpele zaradi pomanjkanja enotnega standarda.

Z namenom rešitve tega problema je bil konec leta 2022 uradno predstavljen nov univerzalni standard Matter. Gre za sodobni IP protokol (temelji na internetnem protokolu), ki ga je razvila organizacija Connectivity Standards Alliance (prej znana kot Zigbee Alliance) in je hitro pridobil široko podporo največjih proizvajalcev pametnih naprav, vključno z Amazonom, Appleom in Googlom. Matter obljublja brezšivno interoperabilnost med napravami ne glede na znamko ali platformo, saj zagotavlja okvir za komunikacijo med različnimi napravami, aplikacijami in storitvami v oblaku.

V praksi to pomeni, da lahko na primer žarnice Philips Hue, pametna ključavnica Yale in Amazonov zvočnik Echo komunicirajo med sabo v skupnem jeziku preko Matter protokola. Matter prav tako prinaša naprednejšo varnost z obveznim šifriranjem komunikacije, obenem pa zmanjšuje potrebo po več prehodih in aplikacijah (uporabnik lahko različne naprave upravlja z enotnega mesta). Z uveljavitvijo standarda Matter se tako uresničuje vizija resnično povezanega doma, kjer bo izbira naprav lahko bolj svobodna, brez skrbi, ali se bodo slednje med seboj sploh znale pogovarjati.

KDO VAM PRISLUŠKUJE?

Ob povezovanju elektronike v omrežje se odpira tudi vprašanje kibernetske varnosti. Žal številne IoT naprave in pametni gospodinjstvi aparati v preteklosti niso imeli vgrajene robustne varnosti, kot je na primer šifriranje komunikacije. To pomeni, da so predstavljali potencialno tarčo za hekerske napade. Vdor v premalo zavarovano pametno kamero ali termostat bi napadalcu lahko omogočil dostop do domačega omrežja. Raziskave kažejo, da je kar 55 % potrošnikov zaskrbljenih glede varnosti svojih pametnih naprav.

NEPREMAGLJIVI TROJČEK

1.

DOMENA

2.

PROSTOR NA STREŽNIKU

3.

PROGRAM ZA IZDELAVO STRANI

VSI PAKETI ZA GOSTOVANJE VSEBUJEJO:
 Neomejeno domen, neomejeno email predalov,
 neomejeno podatkovnih baz, brezplačen SSL...

WebiCom.net

WEB HOSTING EXPERTS

Z VAMI ŽE 20 LET

Če bi napadalci pridobili nadzor nad pametnim domom, bi lahko denimo izklopili luči in alarmne sisteme ali odklenili elektronske ključavnice, kar dom izpostavi nevarnostim. Poleg tega pametne naprave zbirajo obilico podatkov o naših vsakodnevnih dejavnostih, zato je zasebnost lahko pod vprašajem. Raziskave so pokazale, da 72 % uporabnikov dejansko skrbi, kdo ima vpogled v osebne podatke, ki jih beležijo pametni domovi.

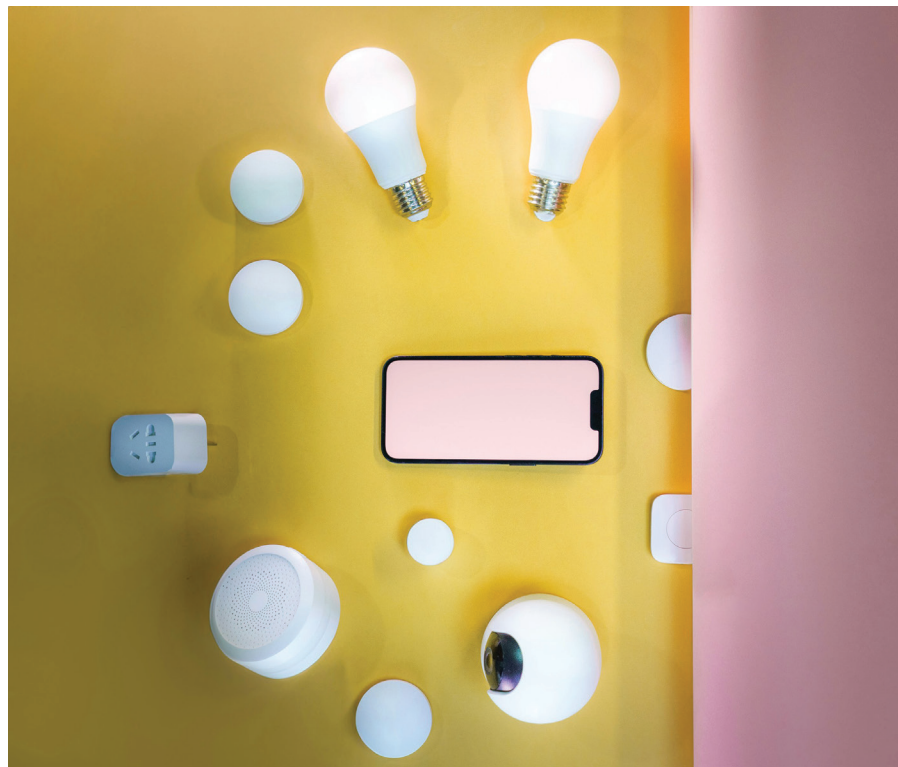
Zaradi teh tveganj je varnost postala prioriteta v razvoju pametnih domov. Proizvajalci in standardizacijske zveze vgrajujejo vedno boljše varnostne mehanizme: end-to-end šifriranje komunikacije (kar uvaja protokol Matter), preverjanje istovetnosti naprav, redne posodobitve vdelane programske opreme ter zahtevo po močnih geslih in dvofaktorski avtentikaciji za dostop do upravljanja. Nasvet za izboljšanje varnosti je tudi, da uporabniki pametne naprave namestijo v ločeno omrežje (ločeno od glavnega Wi-Fi omrežja za računalnike/telefone), izklaplajo oddaljeni dostop, če ni nujen, in se pred nakupom pozanimajo o varnostnih praksah proizvajalca.

PAMETNI DOM V PRAKSI

Kako se vse te tehnologije odražajo v našem vsakdanu?

Dobro zasnovan pametni dom prinaša konkretne praktične prednosti in olajša številne rutinske opravke. Oddaljen nadzor doma je ena takšnih prednosti. Lastnik lahko prek telefona od kjerkoli preveri, ali so vrata zaklenjena, ugasne likalnik, ki ga je pozabil izklopiti, ali pred prihodom domov vklopi klimatsko napravo. S scenariji avtomatizacije lahko dom misli namesto nas. Ob prihodu iz službe nas lahko pričakajo dvignjena garažna vrata, prižgana luč v veži, v dnevni sobi pa že igra najljubša glasba.

Tudi varnostni vidik pametnega doma ni zanemarljiv. Pametni senzorji dima in poplav lahko



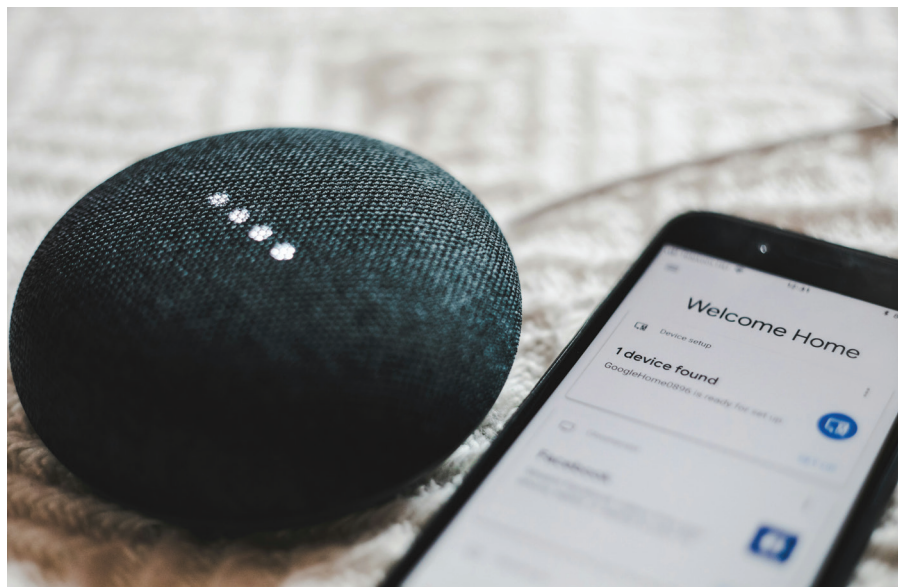
preprečijo katastrofo s tem, da nas takoj opozorijo na težavo (in denimo avtomatsko zaprejo glavni ventil vode, če zaznajo počeno cev). Za starejše ali osebe s posebnimi potrebami pametni dom pomeni daljšo samostojnost in varnost, saj lahko svojci preko senzorjev na daljavo spremljajo njihovo počutje (senzor za zaznavanje padcev, nadzor zdravstvenih parametrov). Pametni domovi tudi povečajo našo učinkovitost in nam prihranijo čas pri vsakodnevnih opravilih. Namesto ročnega prilagajanja vsake naprave posebej lahko s centraliziranimi rutinami poskrbimo, da se ob določeni uri ali dogodku sproži cela veriga dejanj. Z enim ukazom »Hej, Google, lahko noč«, se denimo zaklenejo vhod-

na vrata, ugasnejo vse luči, zniža temperatura na termostatu in vklopi alarmni sistem. To lastniku vsak večer prihrani nekaj minut in obenem zagotovi tudi miren spanec, saj mu ni treba skrbeti, ali je kaj pozabil izklopiti.

Številni uporabniki poročajo, da jim avtomatizacija doma poleg udobja in prihrankov prinaša tudi večji občutek varnosti in nadzora nad svojim domom. Ključno je, da je sistem nastavljen glede na posameznikove želje. Pametni dom lahko prevzame veliko bremena rutinskih nalog, a ključno je tudi, da uporabnik vedno obdrži popoln nadzor in možnost, da poseže vmes. S pravilno nastavitvijo se tehnologija umakne v ozadje in preprosto deluje, mi pa se lahko posvetimo pomembnejšim stvarim.

NIČ VEČ KONCEPT, NIČ VEČ LE IDEJA, AMPAK ZA MNOGE LASTNIKE DOMOV RESNIČNOST

Pametni dom se je iz koncepta prihodnosti razvil v realnost sedanjosti. V zadnjih desetletjih smo pričali izjemnemu napredku, od prvih preprostih stikal X10 do kompleksnih, inteligentnih ekosistemov naprav, ki jih poganja umetna inteligenca. Tehnološki navdušenci lahko danes svoje domove opremito z napravami, ki prinašajo večje udobje, varnost, prihranke in zabavo. Pomembno pa je, da se pametna tehnologija razvija celostno. Standardizacija in interoperabilnost odpravlja pretekle omejitve združljivosti, kibernetska varnost in zasebnost dobivata zaslužen pozornost, energetska učinkovitost postaja sestavni del vsake nove naprave, uporabniška izkušnja pa je vse bolj intuitivna.





NOVA GENERACIJA E-MOBILNOSTI JE PRED VAMI!

IZJEMNA ZMOGLJIVOST | FUTURISTIČEN DIZAJN | ODLIČNA KAKOVOST

Pripravite se na novo dobo e-mobilnosti! MS ENERGY predstavlja novo linijo e-koles in e-skirojev 2025. Več dosega, moči in več pametnih funkcij po dostopni ceni. Za mestne raziskovalce in terenske navdušence. Zapeljite v prihodnost z MS ENERGY!



FLARE X PRO



C502 SUV



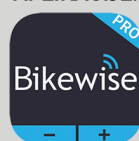
C30 CITY



URBAN X

RAZLIČNI
MODELI
NA VOLJO

APLIKACIJE:



SKENIRAJTE QR KODO
ZA VEČ INFORMACIJ

Uvoznik in distributer za Slovenijo:
BONAJO d.o.o., Kosovelova cesta 2, 1290 Grosuplje
bonajo@bonajo.si - www.bonajo.si - (01) 235 08 11



LEGRAND

Pametni dom: Vaš ritem, vaš svet, vaša izbira

PREDSTAVLJAJTE SI DOM, KI VAS RAZUME. KO VSTOPITE, PRIŽGE LUČI. KO SE ODPRAVLJATE NA POT, POSKRBI, DA SE NIČ NE POZABI. KO SPITE, TIHO URAVNAVA TEMPERATURO. TO NI ZNANSTVENA FANTASTIKA. TO JE PAMETNI DOM – DOSTOPEN, PRIJAZEN IN USTVARJEN ZA VAS.

KAJ JE PAMETNI DOM?

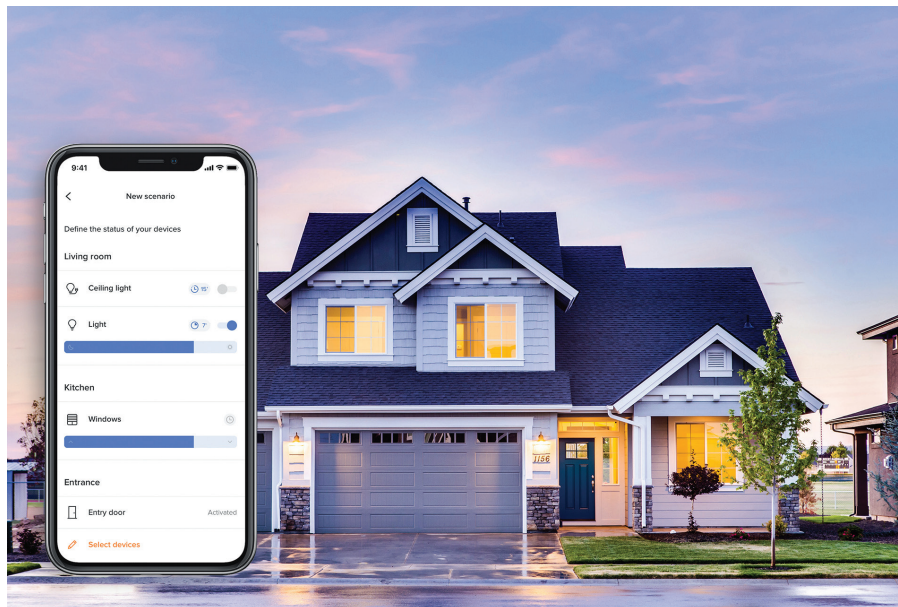
Pametni dom je bivalno okolje, v katerem lahko s pomočjo pametnih naprav na daljavo ali avtomatsko upravljamo razsvetljavo, ogrevanje, senčila, varnostne sisteme in celo vstop v objekt. Vse to se dogaja preko aplikacij, glasovnih asistentov ali prilagodljivih stikal, ki postanejo vaši vsakodnevni pomočniki.

DVE POTI DO PAMETNEGA DOMA

Legrand ponuja dve rešitvi ki omogočata preprosto pot do pametnega doma – od osnovne nadgradnje klasične inštalacije pa vse do napredne avtomatizacije.

1. PAMETNI SISTEM S KLASIČNIM OŽIČENJEM

Če že imate klasično električno napeljavo, lahko z dodajanjem vmesnika (Gateway), ki se poveže z Wi-Fi in pametnimi stikali in vtičnicami, ki nadomestijo klasična stikala in vtičnice, že ustvarite pametni dom. S pomočjo aplikacije Home + Control ali glasovnih pomočnikov (Google, Alexa, Apple) upravljate luči, senčila in druge naprave.



2. NAPREDNA REŠITEV MyHOME s SCS OŽIČENJEM

Za novogradnje ali bolj kompleksne projekte pa je tu sistem MyHOME – rešitev, ki povezuje vse naprave prek enega SCS vodila. To poenostavi napeljavo in omogoča napredno prilagajanje po meri uporabnika. Upravljanje je mogoče prek stikal, zaslona na dotik (HomeTouch), pametnih naprav ali glasovno.

PAMETNE FUNKCIJE, KI NAVDUŠIJO

MyHOME omogoča:

- Pametno razsvetljavo z možnostjo zatemnitve, senzorji in scenariji za različna razpoloženja.
- Natančno upravljanje temperature po sobah z inteligentnimi termostati in podporo za klimatske naprave.
- Nadzor porabe energije z možnostjo izklopa manj pomembnih naprav in optimizacije bremena.
- Napredne varnostne rešitve s kamerami Netatmo, pametnimi detektorji in oddaljenim nadzorom.

DOM, KI SKRBI NAMESTO VAS

Vas je že kdaj prešinilo vprašanje, ali ste izklopili likalnik, ko ste že na poti? Ali pa ste želeli preve-

riti, ali so otroci varno prispeli domov? Pametni dom vam ponuja prav to – občutek nadzora in miru, tudi ko vas ni doma. Z aplikacijami Home + Control, Home + Security in orodjem Home + Project je pametni dom vedno v vaši dlani. Sodobne rešitve omogočajo, da prek telefona preverite stanje naprav, nastavite urnike za grejanje ali hlajenje, vklopite luči, ko se zmrača, ali preprosto pogledate, kaj se dogaja okoli hiše. Vse to brez posebnega tehničnega znanja, le z dotikom zaslona, preko aplikacije ali z glasovnim ukazom.

Pametni dom ni namenjen le tehnološkim navdušencem, temveč vsem, ki cenijo udobje in brezskrbnost. Je tih pomočnik, ki se uči vaših navad in z vami raste. Ko pozabite, vas opomni. Ko zazna gibanje, vas opozori. Ko se dan konča, pripravi dom na počitek.

ZAKAJ SE ODLOČITI ZA PAMETNI DOM?

Ker ni več le vprašanje udobja, ampak način življenja. Pametni dom se prilagaja vam, vašemu ritmu in vašim navadam. Poveča varnost, zmanjša stroške, poenostavi vsakdan. Naj gre za prenovo, novogradnjo ali zgolj korak k večjemu nadzoru. Pametni dom vas bo razumel. In ravno to je vredno največ. Več informacij najdete na www.legrand.si.

(P.R.)

legrand®

Legrand SLV d.o.o.

Planjava 2, 1236 Trzin

tel: 01 56 20 170

email: info.slovenia@legrand.si

www.legrand.si

PREFINJEN ZVOK ZA VSAK DOM IN VSAKO UHO

Nova KEF Q Meta serija

Z NAPREDNIMI TEHNOLOGIJAMI, KOT STA **UNI-Q 12. GENERACIJE** IN **MAT™**, JE NOVA KEF Q META SERIJA ZASNOVANA ZA VRHUNSKI STEREO ALI DOMAČI KINO SISTEM – Z MOŽNOSTJO RAZŠIRITVE V MULTIROOM SISTEM.

KEF Q META – EVOLUCIJA LEGENDARNE SERIJE

KEF je z novo Q Meta serijo nadgradil svojo najbolj prodajano linijo, ki je že od leta 1991 sinonim za kakovostno Hi-Fi izkušnjo. Tokratna – že deveta – generacija prinaša tehnološke izboljšave iz referenčnih modelov, obenem pa ostaja cenovno dostopna in oblikovno nevpadljiva.

MAT™ IN UNI-Q 12. GENERACIJE

Ključna novost je vgradnja Uni-Q zvočniške enote 12. generacije v kombinaciji z MAT™ (Metamaterial Absorption Technology), ki absorbira kar 99 % neželenega zvoka za visokotonsko enoto in s tem občutno zmanjša popačenja. Rezultat je izjemno naravna, čista in prostorsko natančna reprodukcija zvoka.

Poleg tega nova generacija vključuje prenovljeno visokotonsko enoto, optimizirano kretnico ter Shadow Flare površino, povzeto po KEF-ovih referenčnih modelih, ki zmanjša motnje zaradi robov ohišja in omogoča še bolj natančno delovanje Uni-Q enote. Rezultat je izboljšana jasnost zvoka in še boljša reprodukcija finih podrobnosti.

TRI-SISTEMSKA ZASNOVA ZA VEČ DINAMIKE

Modeli Q7 Meta, Q11 Meta, Q Concerto Meta in Q6 Meta so zasnovani kot tri-sistemski zvočniki, kar pomeni ločeno reprodukcijo nizkih, srednjih in visokih frekvenc. To omogoča več dinamike, natančnosti in večji realizem tako pri poslušanju glasbe kot pri gledanju filmov.



MODULARNA ZASNOVA – OD STEREO DO "MULTIROOM" SISTEMA

Nova KEF Q Meta serija je sestavljena iz osmih modelov, ki omogočajo sestavo sistema po meri: od kompaktnega stereo para, preko prostorskega sistema za domači kino, pa vse do večprostorke rešitve. Vgradni zvočniki KEF omogočajo diskretno ozvočenje drugih prostorov, medtem ko vremensko odporni KEF Ventura zvočniki razširijo glasbo še na vrt, balkon ali teraso.



EKSKLUZIVNA PONUDBA ZA NAROČNIKE RAČUNALNIŠKIH NOVIC

Samo do 15. 7. 2025 z uporabo kode **QMETA25** na www.playroom.si prejmete **25 % popusta** na vse zvočnike KEF Q Meta serije!

ODKRIJTE ZVOK V ŽIVO ALI IZ UDOBJA DOMA

KEF Q Meta serijo lahko izkusite v razstavnem salonu ALS avdio.video v Domžalah, kjer vam strokovnjaki pomagajo sestaviti idealen sistem za vaš prostor. Na voljo pa je tudi v spletni trgovini Playroom.si, kjer vas čakajo posebne ponudbe, nasveti in promocije. Ob obisku jim povejte, da ste o njih izvedeli preko Računalniških Novic. (P.R.)

ALS avdio.video

ALS avdio.video & Playroom.si

Največja ponudba avdio opreme na enem mestu

www.playroom.si

Tel. 0590 12 56 8



HUSQVARNA AUTOMOWER 435X AWD NERA

Nihče ne pokosi kot Husqvarna

ROBOTSKE KOSILNICE SO SPREMENILE NAČIN, KAKO SKRBIMO ZA ZELENICE, IN MODEL HUSQVARNA AUTOMOWER 435X AWD NERA PREDSTAVLJA VRHUNEC TE EVOLUCIJE.

Husqvarna Automower 435X AWD NERA je robotska kosilnica, ki je posebej zasnovana za obvladovanje najzahtevnejših vrtov. S pogonom na vsa kolesa in vrsto naprednih tehnologij prinaša številne inovacije, ki zagotavljajo enostavno in prilagodljivo vzdrževanje zelenice. Med drugim odpravlja potrebo po fizičnih mejnih žicah in se z lahkoto spopada s strmimi pobočji ter zahtevnimi tereni.

Model 435X AWD NERA je del linije Automower® X-Line, ki je najbolj opremljena linija in vključuje funkcije, kot so navigacija s pomočjo GPS, sledenje kraj, izogibanje oviram, sistematična košnja, LED žarometi, sprednji gumijasti odbijač, posebej prilagojena oblika karoserije ...

ADIJO KABLI, DOBRODOŠLI SATELITI

Ena ključnih tehnologij, ki omogoča natančno določanje položaja kosilnice, je Husqvarna EPOS Technology. Ta revolucionarna tehnologija uporablja satelite za zagotavljanje centimetrski natančnosti in omogoča določanje virtualne zanke, kar pomeni, da za namestitev in delovanje kosilnice niso več potrebni fizični kabli, kot smo bili vajeni do nedavnega.

Prednosti? Prva je zagotovo odprava nevarnosti pretrganja kablov. Druga velika prednost je popolna prilagodljivost pri določanju območja košnje s pomočjo virtualnih meja, ki jih enostavno ustvarite v aplikaciji Automower Connect. Odsotnosti mejnih žic se boste najbolj razveselili tisti, ki imate travnate površine, ki niso ravne in so po možnosti še na strmih pobočjih – tam lahko fizične žice predstavljajo dodaten izziv.

Poleg EPOS tehnologije ima kosilnica vgrajeno tudi navigacijo, podprto z GPS, ki zagotavlja popolno pokritost vrta.

Podatki o popravkih za satelitsko tehnologijo so na voljo preko storitve Husqvarna Cloud brez



Premaga naklone do 70 % oziroma 35°. Za vrhunsko zmogljivost poskrbi tehnologija vsekolesnega pogona AWD, ki optimizira pogon vsakega kolesa posebej. Ima zgibno oblikovani zadnji del karoserije – rezultat pa je edinstvena okretnost.

dodatnih stroškov, če pa celotno območje zelenice ni pokrito s signalom mobilnega omrežja, se priporoča nakup referenčne postaje RS1.

ALI SE LAHKO IZOGNE NEPRIČAKOVANIM OVIRAM NA POTI?

Da se kosilnica lahko varno in učinkovito premika po vrtu in je ne ovirajo predmeti, ki smo jih sami morda pozabili na zelenici, ali pa so za to poskrbeli naši najmlajši, je Husqvarna Automower 435X AWD NERA opremljena z napredno tehnologijo za zaznavanje in izogibanje predmetom. Vgrajen radar pomaga kosilnici zaznati predmete na trati in se jim izogniti. To bistveno zmanjša verjetnost nenamernih zaustavitve. V načinu zaznavanja se hitrost zmanjša, kar omogoča mehkejši trk,

medtem ko v načinu izogibanja kosilnica zavije stran in se trku povsem izogne.

PREMAGA NAKLONE DO 70 % OZIROMA 35°

Vsekolesni pogon (AWD) je razlog, da 435X AWD NERA na še tako strmih klancu z odliko opravi svoje delo. To lahko podpremo s konkretnimi številkami, saj lahko premaga naklone do 70 % oziroma 35°. Za vrhunsko zmogljivost poskrbi tehnologija AWD, ki optimizira pogon vsakega kolesa posebej.

Še ena zanimivost oziroma odlika kosilnice je zgibno oblikovani zadnji del karoserije – rezultat pa je edinstvena okretnost, saj ji zagotavlja odlično manevriranje, ki se izkaže zlasti na zahtevnih zelenicah. Zadnji del se lahko obrača celo na





ske prednosti posodobitev bistveno poveča tudi zmogljivost kosilnice oziroma površine, ki jo lahko pokosi – s standardnih 3500 m² (z neenakomerno košnjo) se poveča na do 5000 m² (s sistematično košnjo).

mestu, kar bistveno izboljša oprijem na grobem terenu in omogoča popoln izkoristek pogona na vsa kolesa.

VEČ DELOVNIH OBMOČIJ, URNIKI ...

Kosilnica ponuja tudi napredno funkcijo Automower Zone Control z AIM tehnologijo. Tudi to upravljate kar prek aplikacije Automower Connect. Funkcija omogoča enostavno ustvarjanje več delovnih območij z različnimi nastavitvami, kot so na primer urniki in različne višine košnje. Višino košnje lahko električno nastavite med 30-70 mm. Lahko jo prilagodite prek aplikacije ali glavnega menija kosilnice.

Automower Zone Control z AIM tehnologijo omogoča tudi ustvarjanje začasnih prepovedanih območij, kamor se kosilnica ne bo odpravila. Kdaj je ta funkcija lahko uporabna? Na primer, ko želite zaščititi območja s sezonskim cvetjem ali vrtnimi projekti.

TRATA Z VZORCI PO VAŠI IZBIRI

V letošnjem letu je kosilnica prejela pomembno posodobitev, ki ji poleg naključne košnje omogoča tudi sistematično košnjo. Sistematična košnja omogoča, da se kosilnica premika v vzporednih linijah in ustvarja vizualne vzorce na trati po vaši izbiri. To so lahko črte ali šahovnica. Poleg estet-

INTERAKTIVNOST: NERA JE POLNOPRAVNA ČLANICA PAMETNEGA DOMA

Samo upravljanje in interakcija s kosilnico vas bosta navdušila. Prek aplikacije Automower Connect na pametnem telefonu lahko kosilnico upravljate na daljavo, jo spremljate, spreminjate nastavitve ter dostopate do informacij in nasvetov. Ključno je, da prek te aplikacije enostavno ustvarite virtualno namestitev in določite meje košnje.

Posebej zanimiva je tudi združljivost z ekosistemi pametnega doma. Husqvarna Automower 435X AWD NERA je združljiva z Amazon Alexo in Google Home. S pomočjo omenjenih glasovnih pomočnikov lahko kosilnico z uporabo preprostih glasovnih ukazov (v angleščini) zaženete, zaustavite ali parkirate in pridobite podatke o njenem stanju.

Vključite jo lahko tudi v rutine IFTTT (If This Then That). To je spletna storitev, ki omogoča avtomatizacijo opravil z ustvarjanjem enostavnih povezav med različnimi aplikacijami in napravami na podlagi pogoja "če se zgodi X, potem naredi Y". Model Husqvarna Automower 435X AWD NERA lahko povežete tudi s sistemom Gardena Smart za usklajeno košnjo in zalivanje. Ta integracija v pametni dom poudarja sodobno naravo kosilnice in olajša njeno vključitev v digitalno življenje uporabnika.

MARSIKAJ LAHKO NASTAVITE TUDI PREK VMESNIKA NA KOSILNICI

Za interakcijo ne služi le aplikacija, temveč tudi vmesnik Automower® Access na sami kosilnici. Ta zagotavlja tekočo uporabniško interakcijo s pomočjo barvnega zaslona visoke ločljivosti, vrtljivega gumba in indikatorjev stanja. Zasnova, ki temelji na ikonah, se intuitivno povezuje z aplikacijo Automower® Connect.



Husqvarna Automower 435X AWD NERA je združljiva z Amazon Alexo in Google Home. Vključite jo lahko tudi v rutine IFTTT.

PRILAGODI SE CELO RASTI TRAVE

Še bolj pa navduši funkcija vremenskega časovnika, ki prilagaja čas košnje rasti trate – v praksi to pomeni pogostejšo košnjo v času hitreje rasti in redkejšo v suhem ali hladnem vremenu, s čimer se zmanjšata obraba kosilnice in obremenitev trate. Posodabljanje programske opreme opravite enostavno preko aplikacije Automower Connect in funkcije FOTA (Firmware-Over-The-Air). Dostop do novih funkcij in posodobitev je tako vedno na dlani.

VAS SKRBI, DA VAM JO BODO UKRADLI?

Za zaščito pred krajo je kosilnica opremljena s sledenjem kraja z GPS, ki spremlja njen trenutni položaj. Pomirjeni boste lahko, ker boste vedno vedeli, kje se nahaja. Pravzaprav boste v primeru premika izven vnaprej določenega območja takoj prejeli obvestilo v aplikaciji, in že ta prvi korak močno zmanjša nevarnost kraje.

Če ste kdaj dvomili v sposobnosti robotskih kosilnic, je zdaj zadnji čas, da jim zaupate. In komu drugemu boste prepustili, da brezhibno ureja vaš vrt, kot Husqvarni. Do danes so namestili že več kot 3,5 milijona robotskih kosilnic.

Več lahko najdete na spletni strani

www.husqvarna.com/si.

(P.R.)



T-2

T-2 prvi v Sloveniji z Wi-Fi 7 in Wi-Fi 7 Mesh

BREŽIČNA POVEZAVA JE DANES VEČ KOT LE PRIROČNOST – JE OSNOVA ZA DELO, UČENJE, ZABAVO IN UPRAVLJANJE PAMETNEGA DOMA. ZATO MORAJO DOMAČA OMREŽJA DOHAJATI VISOKE HITROSTI, KI JIH OMOGOČAJO SODOBNE OPTIČNE POVEZAVE.

V T-2 so to prepoznali in kot prvi slovenski operater v aprilu 2025 svojim uporabnikom omogočili uporabo najnovejše tehnologije iz družine brezžičnih tehnologij Wi-Fi 7, ki prinaša bistveno višjo podatkovno hitrost, manj motenj in zanesljivejše delovanje tudi pri večji obremenitvi omrežja.

ZAKAJ WI-FI 7 IN ZAKAJ ZDAJ?

Z razvojem tehnologije XGS-PON, ki omogoča hitrosti do 10 Gbit/s prek optičnih vlaken, se je pojavila potreba po temu primerljivih zmogljivostih tudi znotraj domačega omrežja. Wi-Fi 7, ali uradno IEEE 802.11be, je bil logičen naslednji korak. V T-2 so že konec leta 2023 začeli izvajati lastna testiranja v realnih stanovanjskih pogojih in ugotovili, da je Wi-Fi 7 v praksi tudi do štirikrat hitrejši od Wi-Fi 6 – in to brez izgube stabilnosti.

TEHNIČNE NOVOSTI WI-FI 7

Wi-Fi 7 predstavlja celovit tehnološki preboj, ki bistveno izboljšuje zmogljivost brezžičnih omrežij. Ključne novosti:

- Trije frekvenčni pasovi (2,4 GHz, 5 GHz, 6 GHz) → manj motenj, več prostora za prenos.
- Širši kanali do 320 MHz → večja prepustnost kot pri Wi-Fi 6.
- Napredna 4096-QAM modulacija → do 20 % večja učinkovitost prenosa.
- 16x16 MU-MIMO → hkratna povezava z več uporabniki.
- OFDMA (Orthogonal Frequency Division Multiple Access) → optimizacija prenosa.
- MLO (Multi-Link Operation) → sočasna uporaba več pasov za hitrejši prenos.
- TWT (Target Wake Time) → nižja poraba energije pri pametnih napravah.

POKRITOST DOMA: MESH SISTEM V PRAKSI

Z uporabo novih Mesh sistemov Wi-Fi 7 so strokovnjaki iz podjetja T-2 v slovenskih gospodinjstvih opravili meritve, ki so pokazale izboljšano kakovost signala tudi na oddaljenih točkah doma z uporabo dodatnih Mesh vozlišč.

UPORABNIŠKA IZKUŠNJA NA PRVEM MESTU

Gorazd Penko, vodja verifikacijskega laboratorija, poudarja, da so bili rezultati testiranja ključni za tehnično potrjevanje delovanja naprav in tudi za oblikovanje uporabniške izkušnje. Aktivno so sodelovali: tehnična ekipa (integracija, kakovost signala), ekipa za odnose s strankami (povratne informacije), marketing (jasna komunikacija za trg).

PAMETNO UPRAVLJANJE NAPRAV Z MOČJO STANDARDOV

T-2 kot napreden ponudnik storitev aktivno sledi tehnološkim trendom. Implementacija Wi-Fi 7 v domača okolja ni le menjava strojne opreme, temveč celovit proces, ki zajema testiranje, integracijo v sisteme ter zagotavljanje varnosti in združljivosti z mobilnimi napravami.

Matjaž Pernat, odgovorni za integracijo naročniških naprav, poudarja: »Naš cilj je strankam ponuditi kakovostne storitve z najsodobnejšo tehnologijo. Zadovoljstvo uporabnikov nas žene naprej, vendar nikoli ne na račun varnosti. Upravljanje naprav želimo maksimalno poenostaviti in avtomatizirati.«

T-2 že vrsto let uporablja protokol TR-069 (CPE WAN Management Protocol) za centralizirano upravljanje naprav prek sistema ACS. To omogoča avtomatizacijo konfiguracij, nadgradenj, diagnostike in konsistentno kakovost storitev. Ključ-



Gorazd Penko



Matjaž Pernat

na prednost so tudi standardizirani podatkovni modeli, ki močno poenostavijo integracijo.

ZNANSTVENI PRISTOP IN MEDNARODNO PRIZNANJE

Rezultati testiranja so bili predstavljeni oktobra 2024 na konferenci FOAN v Atenah in februarja 2025 na SOK 2025 v Ljubljani. Prispevek "Implementation and maintenance challenges in home networking (WiFi7) as the extension of high-speed access network (xGPON)" je naletel na velik odziv in potrdil pravilnost razvojne smeri.

KAJ TO POMENI ZA UPORABNIKA?

- Tekoče gledanje 4K/8K vsebin tudi pri več povezanih napravah
 - Stabilni videoklici brez zamikov
 - Hitro igranje iger v oblaku
 - Delovanje pametnih naprav brez motenj
- Na kratko: Wi-Fi, ki deluje hitro, zanesljivo in neopazno.

T-2: 20 LET INOVACIJ

Od leta 2004 T-2 ostaja zvest vodilu: uvajati tehnologije, ki služijo ljudem. Bili so prvi z optiko FTTH, med prvimi s 4K in videoteko na zahtevo, zdaj pa tudi prvi z Wi-Fi 7. Z več kot 400 strokovnjaki, lastnim laboratorijem in znanjem T-2 ne sledi trendom – jih soustvarja.

Za dodatne informacije obiščite www.t-2.net/odkrijte-wi-fi-7 ali se posvetujte s strokovnjaki podjetja T-2.

(P.R.)

Prvi v Sloveniji z najhitrejšim Wi-Fi



Wi Fi 7



*Uporaba storitve Wi-Fi 7 je možna ob nadgradnji internetne hitrosti (2,5/2,5 Gbit/s) v naročniškem paketu Oranžni King ali Oranžni Diamant. Kakovost in hitrost internetne povezave je odvisna od tehnologije širokopolasnega priključka na naslovu, prisotnosti fizičnih ovir v objektu, motenj s strani drugih elektronskih naprav ter drugih okoljskih in tehničnih dejavnikov. Za uporabo tehnologije Wi-Fi 7 mora imeti uporabnik združljivo napravo (npr. mobilni telefon), ki podpira standard IEEE 802.11be. Za več informacij o ponudi in možnosti naročila obiščite poslovalnico T-2 ali nas pokličete na številko 064 064 064.

RIHTER MONTAŽNE HIŠE

Bivanje s pametnimi sistemi prihodnosti že danes

NOVODOBNE MONTAŽNE HIŠE NISO ZGOLJ ARHITEKTURNI PROJEKTI – SO CELOSTNO ZASNOVANI DOMOVI, KI POVEZUJEJO VRHUNSKO GRADNJO, TRAJNOSTNE MATERIALE IN NAPREDNE PAMETNE INŠTALACIJE.

Pogled na hiše se je z leti spreminjal. Novodobne rešitve stanovalcem omogočajo, da zaživijo v sodobnem domu prihodnosti že danes – in prav to je vizija podjetja Rihter d.o.o., kjer že več kot 35 let razvijajo rešitve za sodobno, udobno in trajnostno bivanje.

MONTAŽNA GRADNJA KOT OSNOVA NAPREDNEGA BIVANJA

Ali ste vedeli, da montažne hiše Rihter gradijo s pomočjo sodobne BIM tehnologije? To pomeni popoln nadzor nad celotnim procesom – od idejne zasnove, priprave elementov v lastni proizvodnji, do montaže na terenu in kasnejše zagotavljanja servisnih storitev.

To zagotavlja:

- Hitro, natančno in kakovostno gradnjo.
- Najvišjo stopnjo energetske učinkovitosti.
- Izjemno arhitekturno prilagodljivost.
- Optimalno pripravo za vgradnjo naprednih sistemov pametnega doma.

PAMETNE INŠTALACIJE – INTELIGENTNO ZASNOVAN DOM

V Rihterju verjamejo, da mora biti dom prilagojen načinu življenja uporabnika. Zato že v fazi projektiranja načrtujejo in vgradijo celovite pametne inštalacije, ki omogočajo:

- Avtomatizacijo ogrevanja, hlajenja in prezračevanja (rekuperacija) z možnostjo daljinskega upravljanja prek mobilne aplikacije.
- Pametno razsvetlavo in senčenje, ki se odziva na gibanje, svetlobo in urnike.
- Sisteme za detekcijo dima, CO₂ in puščanja vode, ki zagotavljajo varnost.



Vsaka rešitev je popolnoma prilagojena življenjskim navadam strank, kar omogoča udobje, varnost in nižjo porabo energije.

ENERGETSKA SAMOZADOSTNOST S SONČNO ELEKTRARNO IN HRANILNIKI

V želji po energetske neodvisnosti in trajnosti so v podjetju Rihter razvili tudi celovit sistem integracije sončne elektrarne v gradnjo. Njihove stranke lahko izberejo:

- Sončno elektrarno s primerno močjo glede na potrebe objekta.
 - Električni hranilnik, ki omogoča shranjevanje presežkov energije in uporabo v času, ko sonce ne sveti.
 - Pripravo za polnilnico električnega vozila, kot del pametne energetske infrastrukture doma.
- S tem omogočajo resnično samozadosten, trajnosten dom z izjemno nizkimi obratovalnimi stroški.

ZAKAJ IZBRATI RIHTER?

V podjetju Rihter ne ponujajo generičnih rešitev – ustvarjajo individualno zasnovane, visoko učinkovite, digitalno podprte domove, ki sledijo vrednotam prihodnosti: trajnost, varnost, udobje in inteligentno upravljanje. Njihova konkurenčna prednost je v tem, da nu-

dijo vse rešitve na enem mestu: za celoten proces skrbi strokovna ekipa, ki jamči za kakovost, usklajenost in dolgoročno podporo.

PAMETNA IZBIRA ZA PAMETNE DOMOVE

Dom prihodnosti ni več stvar daljne vizije – v Rihterju ga uresničujejo danes. Njihove montažne hiše s pametnimi inštalacijami in energetsko neodvisnimi rešitvami predstavljajo novo raven bivanja, kjer se naravni materiali, inovativna tehnologija in skrb za okolje združujejo v popolno celoto.

Rihter montažne gradnje – za bivanje v sožitju.

(P.R.)



RIHTER
Montažne gradnje

Rihter d.o.o.

Loke 40, 3333 Ljubno ob Savinji

Telefon: (03) 839 04 30

www.rihter.si

AKCIJSKE KAMERE SJCAM OSVAJAJO SLOVENIJO

Vsaka avantura si zasluži SJCAM

Ko pomislimo na akcijske kamere, večina najprej pomisli na adrenalinske posnetke s snežnih strmin, spustov s kolesom ali globokomorskih potopov. A kamere **SJCAM** že dolgo niso več namenjene zgolj ekstremistom.

Z novo generacijo modelov, kot sta SJ11 Active in C300, znamka dokazuje, da je vrhunska tehnologija lahko dostopna vsakomur – in to po ceni, ki ne zgrize vašega proračuna.

Od ekstremnih športov do vsakdanjih dogodivščin – kamere SJCAM ponujajo izjemno kakovost slike, robustno zasnovo in dostopno ceno. Zdaj uradno na voljo v Sloveniji pri podjetju BONAJO d.o.o.

KAJ PRAVZAPRAV JE SJCAM?

SJCAM je globalna blagovna znamka akcijskih kamer, ki je s svojo napredno tehnologijo, trpežno konstrukcijo in agresivnim razmerjem med ceno in kakovostjo osvojila trge od Azije do Evrope. Sedaj so ti izdelki, zahvaljujoč podjetju BONAJO d.o.o., ekskluzivnemu uvozniku in distributerju za Slovenijo, uradno na voljo tudi slovenskim kupcem.

ZAKAJ RAVNO SJCAM?

Poglejmo konkreten primer: model SJ11 Active snema v 4K ločljivosti, ponuja dvojni zaslon, 6-osno stabilizacijo slike in zmogljivo baterijo – vse to za delček cene konkurenčnih modelov. Poleg tega so kamere vodotesne, odporne na udarce in prilagojene za uporabo v vseh vremenskih pogojih. Idealno za potovanja, športne podvige ali celo za vsakodnevno snemanje vlogov in TikTok vsebin.

Čeprav se SJCAM pogosto primerja z "velikimi" imeni v industriji, je največja prednost prav v uporabniški izkušnji – brezplačna aplikacija, Wi-Fi povezava, enostavna uporaba, dolga življenjska

SJCAM

Ena najbolj priljubljenih znamk športnih kamer na svetu je zdaj na voljo tudi v Sloveniji!



**Aksijske športne kamere in dodatki
za vse generacije in vrste uporabe**

doba ter priloženi dodatki in nastavki, ki jih pri drugih plačate posebej, so pri SJCAM pogosto že vključeni v pakiranje.

KJE IN ZAKAJ KUPITI?

Vse uradne SJCAM kamere so zdaj na voljo pri podjetju BONAJO d.o.o., ki skrbi za distribucijo, podporo in zalogo v Sloveniji. Nakup pri uradnem distributerju pomeni tudi garancijo, slovenska navodila, hiter servis in zanesljivo podporo. S tem se izognete dvomljivim nakupom preko tujih spletnih trgovin, kjer pogosto ni ne garancije ne pomoči, ko jo potrebujete.

ZAKAJ ZDAJ?

Ker so SJCAM kamere končno prišle v Slovenijo in ker je poletje tik pred vrati. Popusti ob lansiranju, omejene količine in promocijska ponudba dodatne opreme so samo še dodaten razlog, da si svojo SJCAM zagotovite že danes. Naj bo to za poletne počitnice, za snemanje vsebin na socialnih omrežjih ali pa za preprosto beleženje svojih najljubših trenutkov – SJCAM je zanesljiv sopotnik.

Več informacij in izdelke najdete na:
bonajo.si/sl/blagovne-znamke/sjcam

(P.R.)



Uradni distributer za Slovenijo

BONAJO d.o.o.

Kosovelova cesta 2, 1290 Grosuplje

SPLET: www.bonajo.si

MAIL: info@bonajo.si

TEL. ŠT.: 01 235 08 11



TELEMACH

Upravljane rešitve SD-WAN: pametne mreže za varno prihodnost

V DIGITALNI DOBI POSTAJAJO TRADICIONALNE MREŽNE INFRASTRUKTURE OZKO GRLO PRI ZAGOTAVLJANJU HITRE, ZANESLJIVE IN VARNE POVEZLJIVOSTI.



Upravljane rešitve SD-WAN so odgovor na te izzive – pametna tehnologija, ki poenostavi upravljanje omrežij in bistveno okrepi kibernetsko varnost.

KAJ JE SD-WAN?

SD-WAN (Software-Defined Wide Area Network) omogoča upravljanje omrežnih povezav s programsko opremo. Če si predstavljate omrežje kot avtocestni sistem, je SD-WAN pameten prometni nadzorni center, ki v realnem času usmerja promet po najbolj optimalnih poteh. Upravljanje storitev pomeni, da celotno rešitev upravljajo zunanji strokovnjaki.

Tehnologija omogoča združevanje različnih povezav, kot so optika, DSL in 5G, v eno pametno omrežje, v primeru izpada ene povezave pa sistem samodejno preusmeri promet, s čimer zagotavlja neprekinjeno delovanje. Poleg tega omogoča kombinacijo več internetnih ponudnikov, kar povečuje zanesljivost, in centralno upravljanje celotnega omrežja iz ene točke.

SD-WAN omogoča kombiniranje različnih tehnologij na istem mestu. 5G mobilno omrežje ima v tem kontekstu več vlog – deluje kot varnostna rešitev, saj v primeru izpada glavne povezave si-

stem samodejno preklopi na 5G brez prekinitev. Prav tako omogoča pametno razporejanje prometa, na primer, da se videokonference izvajajo prek optike, e-pošta pa potuje po 5G omrežju. Nenazadnje omogoča popolnoma mobilne rešitve, primerne za začasne lokacije ali dogodke.

GLAVNA PREDNOST: KIBERNETSKA VARNOST

V preteklosti so bila podjetniška omrežja kot gradovi z obzidjem. Danes zaposleni dostopajo do podatkov z različnih lokacij. SD-WAN okrepi varnost z:

- Vgrajeno zaščito – Vsak podatkovni paket se preveri in šifrira pred prenosom.
- Mikrosegmentacijo – Ustvari ločene mrežne segmente, kar preprečuje širjenje morebitnih vdorov.
- Stalnim spremljanjem – Z umetno inteligenco analizira promet in zazna sumljive dejavnosti.
- Centraliziranim upravljanjem – Enotne varnostne politike za vse lokacije.

UPRAVLJANJE BREZ SKRBI

Upravljane rešitve SD-WAN prinašajo podjetjem stalno podporo strokovnjakov, ki skrbijo za ažur-

ne varnostne posodobitve, optimizacijo delovanja in zmanjševanje stroškov – z mesečno naročnino podjetje nadomesti potrebo po lastni IT-ekipi. Gre za kombinacijo tehnične dovršenosti in brezskrbnosti, saj za varnost podatkov in delovanje omrežja skrbijo Telemachovi strokovnjaki, 24 ur na dan.

Upravljane SD-WAN rešitve niso futuristična tehnologija – uporabljajo jih podjetja po vsem svetu. Z integracijo umetne inteligence in avtomatizacije postajajo še močnejše orodje za zagotavljanje varnih in učinkovitih omrežij za podporo nemotenega poslovanja.

Telemach ponuja rešitve Fortinet SD-WAN, ki omogočajo podjetjem enostaven prehod v svet pametnih omrežij z zagotovljeno strokovno podporo in upravljanjem. Prihodnost omrežij je pametna, varna in upravljana – in ta prihodnost je že tu.

Več lahko najdete na www.telemach.si.

(P.R.)

telemach

SANACIJA KAPILARNE VLAGE BREZ RAZBIJANJA – ECOPULSE

Trajno suhi zidovi za vsak dom

Z INOVATIVNO TEHNOLOGIJO ELEKTROOSMOZE ECOPULSE DO TRAJNO SUHEGA DOMA, BREZ GRADBENIH POSEGOV IN S POSEBNO AKCIJO OB 35. OBLETNICI PODJETJA. PREVERITE VZROK VLAGE V LE 2 MINUTAH Z BREZPLAČNIM POMOČNIKOM!

ZAKAJ NASTANETA VLAGA IN PLESEN V STAVBAH?

Vlaga v stanovanju je pogosta težava v slovenskih domovih, še posebej v starejših hišah z dotrajano ali neobstoječo hidroizolacijo. Med najpogostejšimi vzroki so kapilarna vlaga, toplotni mostovi, nezadostno prezračevanje in poškodovana hidroizolacija temeljev. Kapilarna vlaga se pojavi, ko voda iz tal po mikroskopskih kapilarah pronica v zidove, kar povzroča odpadanje ometa, plesen v stanovanju, luščenje barve ter neprijeten vonj po zatohlem. Takšni pogoji so idealni za razvoj različnih vrst plesni, ki lahko ogrožajo zdravje in povzročajo alergije, vnetje dihal in druge bolezni.

KAPILARNA VLAGA IN HIDROIZOLACIJA: NAJVEČJE PASTI

Večina starejših hiš nima ustrezno izvedene hidroizolacije ali pa je ta poškodovana. Zato kapilarna vlaga z lahkoto prehaja iz tal v zidove. Najpogostejši simptomi so plesen, vlažni zidovi, soliter na površini in vidne razpoke v zidu. Težavo pogosto še poslabšajo neprepustna okna, napačna sanacija ali prehitro prekrivanje težav z neprepustnimi plastmi, kar vodi v zamaskiranje, ne pa odpravo vzroka.

AKCIJA OB 35. OBLETNICI PODJETJA

Ob jubilejni 35. obletnici podjetja je na voljo posebna akcija – brezplačni strokovni vodič za suhe zidove ali brezplačno svetovanje, dodatne ugodnosti za vse nove stranke ter posebni popusti pri nakupu ECOpulse sistema. Pridružite se številnim zadovoljnim uporabnikom, ki so s to inovativno rešitvijo poskrbeli za zdravo in varčno bivanje.



URSA d.o.o.

Vodnikova ulica 7, 3310 Žalec, Slovenija
Telefon: +386 41 634 937
e-mail: sanacija-vlage@ecopulse.eu
www.ecopulse.eu



SANACIJA KAPILARNE VLAGE – PREGLED MOŽNOSTI

Med klasične rešitve za sanacijo kapilarne vlage spadajo:

- Prerez zidu in vstavljanje nove hidroizolacije, kar je zelo zahteven, invaziven in drag poseg, pogosto nemogoč pri starejših ali spomeniško zaščiteneh objektih.
- Sanirni ometi, ki lahko le začasno prekrijejo težave.
- Klasična hidroizolacija z drenažo in izkopom, ki je finančno in časovno zahtevna rešitev, v praksi pa skoraj nikoli ne vključuje (oz. omogoča) izvedbe izolacije pod temeljem.
- Prezračevanje in uporaba razvlažilcev zraka, kar ne odpravlja kapilarne vlage, ampak le blaži posledice.

Vse te metode imajo skupno past – pogosto ne rešujejo vzroka, zahtevajo gradbene posege ali pa so zelo drage.

ECOPULSE: ELEKTROOSMOZA KOT PAMETNA REŠITEV

ECOpulse sistem predstavlja napredno in večkrat nagrajeno slovensko rešitev za sanacijo kapilarne vlage brez gradbenih posegov. Temelji na principu elektroosmoze, kjer električno polje usmerja gibanje vode iz zidov nazaj v tla. S tem se kapilarna vlaga obrne in zidovi se postopno izsušijo. Sistem je popolnoma neinvaziven, primeren tudi

BREZPLAČNI POMOČNIK ZA VLAGO – REŠITEV ZA VSAKOGAR

Ste opazili vlago v vašem domu, a ne veste, kaj jo povzroča? Preizkusite brezplačnega pomočnika za vlago (ecopulse.eu/prepoznaj-vir-vlage) in v manj kot dveh minutah odkrijte pravi vzrok ter ustrezno rešitev!

za zaščitene in stare objekte ter ne zahteva nobenih gradbenih del ali uporabe kemikalij.

Prednosti ECOpulse sistema:

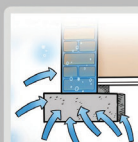
- Sanacija kapilarne vlage brez razbijanja zidov.
- Trajna rešitev, enostavna montaža, deluje avtomatsko.
- Okolju in ljudem prijazno, brez kemikalij.
- Zmanjša možnost za nastanek plesni, solitra in vonja po vlagi.
- Nižji stroški ogrevanja in hlajenja – suhi zidovi so bolj izolativni.
- Večkrat nagradjen in v celoti razvit v Sloveniji.

PRIMERJAVA Z DRUGIMI METODAMI

Za razliko od ostalih posegov ECOpulse sistem ponuja številne prednosti. Ne zahteva izkopavanja, poškodb zidov ali drugih gradbenih posegov. Ne vnaša nobenih kemikalij v prostor. Omogoča popolnoma nevidno in trajno rešitev. Primeren je tudi za objekte, kjer so gradbeni posegi nemogoči ali prepovedani. Deluje tudi tam, kjer druge metode niso bile učinkovite.

Izkušnje številnih slovenskih uporabnikov potrjujejo, da ECOpulse sistem že po nekaj mesecih opazno zmanjša vlažnost zidov, prepreči nastanek plesni in zagotovi zdravo bivalno okolje. Zaščitite svoj dom pred vlago, plesnijo in nepotrebnimi stroški! Obiščite www.ecopulse.eu/sanacija-kapilarne-vlage in preverite možnost sanacije brez gradbenih posegov. (P.R.)

ECOpulse sistem
Napredna rešitev za kapilarno vlago
in trajno suhe stene



TECH TRADE TRZIN

Ali so hiše s kamerami bolj varne? Zagotovo.

VIDEONADZORNE KAMERE IN NADZORNI SISTEMI SO EDEN BOLJŠIH IN ENOSTAVNEJŠIH NAČINOV, KAKO SPODBUDITI NEPRIDIPRAVA, DA POIŠČE DRUGO TARČO.

Na temo preprečevanja ropov in vlomov obstaja kar nekaj raziskav s poudarkom na tem, kateri preventivni ukrepi so najbolj učinkoviti. Domovi z videonadzorno kamero ali več teh so lahko tudi do 50 % varnejši. Celo nepridipravi priznavajo, da se pogosto raje izognejo hišam z vidnimi kamerami. Seveda pa nobena zaščita ne bo zaustavila tistih, ki so pripravljeni tvegati in izgubiti vse.

Taktika, ki se je poslužujejo nekateri lastniki domov, je nameščanje lažnih videonadzornih kamer, ki lahko preliščijo manj večje nepridiprave, izkušeni pa bodo takoj prepoznali, da jih želite pretenatati. To je sicer lahko začasna rešitev, medtem ko iščete primerno videonadzorno kamero, na dolgi rok pa nič ne more nadomestiti



prave kamere in nadzornega sistema. Če bo prišlo do neljubega dogodka, si boste hvaležni, da ste za zaščito doma ali podjetja naredili vse, kar ste lahko.

KOMU LAHKO ZAUPATE ZAŠČITO DOMA IN DRUŽINE?

Kamere bodo snemale vas, vaše bližnje in vaše premoženje – in zagotovo si ne želite, da bi tako občutljivi podatki pristali v nepravilnih rokah. Bolj kot kjerkoli drugje je pri kamerah pomembno, da izberete ponudnika, ki velja za zanesljivega in z vašimi podatki ne bo malomaren.

Podjetje EZVIZ je na področju varnosti aktivno že več kot deset let in v tem času so ustvarili zavidljiv portfelj naprav za varnost doma in podjetij.

NI KABLA? NI PROBLEMA

EZVIZ HB8 Lite je nadzorna kamera, ki ne potrebuje vtičnice. Energijo črpa iz vgrajene baterije (5200 mAh), zato jo lahko postavite praktično



kamorkoli, tudi pred vikend, kjer morda nimate dostopa do električne energije, ali pa v bližino vrta, da končno ugotovite, kdo si vsakič prisvoji vaše jagode.

Njena največja posebnost pa je možnost celodnevnega snemanja, kar je pri baterijskih kamerah prava redkost. Funkcija Always-on Video (AOV) samodejno zajema sliko v vnaprej določenih časovnih intervalih in jih združuje v enoten in tekoč posnetek. Ko pa zazna gibanje, preklopi na snemanje v realnem času z običajno hitrostjo. Ta kombinacija oziroma preklapljanje med obema snemalnima načinoma kameri omogoča, da lahko kljub baterijskemu napajanju pokrije celodnevno dogajanje okoli vašega doma. Kamero lahko nagibate in vrtite za 360-stopinjski pogled, za tiste najbolj ostre podrobnosti pa podpira ločljivost do 2K, tako da boste lahko brez težav prepoznali nepridiprava. Ko kamera osebo zazna, ji samodejno sledi – tudi ponoči.

Ko je čas za polnjenje, si lahko pomagata z vtičnico, na kamero pa lahko povežete tudi EZVIZ solarne celice.

NADZORNA KAMERA S 4G POVEZLJIVOSTJO

EZVIZ EB3 4G je še ena baterijska kamera, vendar tokrat s podporo za 4G povezljivost. Odpravlja kar dve najpogostejši težavi pri nameščanju kamere: (ne)prisotnost električne vtičnice in slaba pokritost z Wi-Fi signalom.

Če nimate možnosti, da bi se kamera povezala na omrežje Wi-Fi, vanjo preprosto vstavite SIM kartico s podporo za 4G in opazujte, kaj se do-

gaja doma, na kmetiji, v skladišču ali na primer okoli avtodoma.

EZVIZ H6c – PRIJAZNA DO DENARNICE, NEPRIJAZNA DO NEŽELENIH OBISOVALCEV

Potrebujete notranjo kamero, da ste na tekočem, ali najmlajši člani res delajo domačo nalogo in ne igrajo igre Fortnite? Ali pa bi se morda radi prepričali, da maček ni spet našel poti do priboljškov?

EZVIZ H6c je kamera, ki jo lahko dobite že za nekaj deset evrov in ima vse, kar boste potrebovali za osnovno varnost. Lahko jo vrtite ali nagibate, snema tudi ponoči, dogajanje pa spremljate preko aplikacije, ga shranjujete na kartico ali v oblak.

ČE IMAŠ VIDEO DOMOFON, NE POTREBUJEŠ KUKALA

Naj bo video domofon EZVIZ EP7 vaš prvi stik z obiskovalci. Še preden bodo pozvonili, boste lahko preko aplikacije videli, kdo je pred vrati. Z



obiskovalci se boste lahko preko domofona tudi pogovarjali in na primer poštarju sporočili, da vas ni doma in da paket lahko pusti pri sosedu. Vse EZVIZ naprave za varnost doma si lahko ogledate na www.techtrade.si. (P.R.)

TECHTRADE
www.techtrade.si

TECH TRADE d.o.o. Trzin

Blatnica 8, 1236 Trzin
+386 1 562 21 11

SALTO KS

Ko ključi postanejo zgodovina: za podjetja, apartmaje, ustanove ...

TRADICIONALNI FIZIČNI KLJUČI SO POGOSTO NEPRAKTIČNI, ZAHTEVAJO ROČNO PREDAJO, OB MOREBITNI IZGUBI ALI KRAJI PA JE SPREMINJANJE DOSTOPA ZAMUDNO IN DRAGO.

Izzivi upravljanja z dostopi do prostorov v podjetjih, ustanovah in počitniških nastanitvah se nenehno spreminjajo, zato je nujna potreba po sodobnih, učinkovitih in varnih rešitvah.

SALTO KS je sistem, ki zagotavlja zanesljivo in pametno upravljanje. Zasnovan je kot sodobna in učinkovita rešitev, ki omogoča varno in preprosto upravljanje z dostopi do prostorov, najgre za apartmaje, pisarne ali konec koncev stanovanjske enote. Z delovanjem v oblaku SALTO KS prinaša fleksibilnost in nadzor, ki ju tradicionalni sistemi ne morejo zagotoviti.

SALTO KS NE POZNA ODGOVORA

»TEGA NE ZMOREM«

Ključna prednost sistema SALTO KS je njegova zmožnost brezstičnega delovanja in popolne opustitve fizičnih ključev. Uporabnikom, naj bodo to gostje, najemniki ali zaposleni, digitalne ključke preprosto dodelimo prek mobilne aplikacije. To odpravlja potrebo po fizičnih predajah ključev, kar je še posebej priročno pri oddaljenem upravljanju ali spreminjanju uporabnikov. S sistemom lahko vrata odklenete ali zaklenete kadarkoli in od kjerkoli. Kdaj vam bo prišla prav

ta izjemna prilagodljivost? Na primer pri pozni prijavi gostov v apartma, dostopu vzdrževalnega osebja ali v nujnih primerih. Sistem prinaša tudi koncept večnivojskega dostopa. Z njim imate natančen nadzor nad tem, kdo in kdaj vstopa v vaše prostore. Določite lahko specifična dovoljenja za posameznike ali skupine, omejite lahko tudi dostop na določene dni v tednu.

S SALTO KS tudi povezljivost in integracija nikoli nista pod vprašajem. Enostavno se lahko poveže s številnimi drugimi platformami, kot so hotelski sistemi, PMS (Property Management Systems), Airbnb ... Zlasti v turističnem in poslovnem sektorju si težko predstavljamo bolj priročno rešitev.

Konec koncev pa sta temelj sistema varnost in zanesljivost. Med drugim SALTO KS omogoča sledenje dostopom v realnem času, tako da imate vedno pregled nad tem, kdo je vstopil v prostor in kdaj.



PREDNOSTI SALTO KS:

- Brezstično in brez fizičnih ključev
- Oddaljeno upravljanje
- Večnivojski dostop
- Povezljivost in integracija
- Varnost in zanesljivost

1001 NAČIN UPORABE

SALTO KS je primeren za širok spekter uporabnikov. Izpostavimo lahko njegovo primernost za podjetja, sobodajalce, zdravstvene in športne ustanove, fitnese ...

Za sobodajalce in upravljalce apartmajev ter hotelov SALTO KS rešuje pogoste težave s predajo ključev gostom, omogoča enostavno dodajanje ali odvzem dostopa po koncu bivanja ter integracijo z rezervacijskimi platformami za avtomatizacijo.

V podjetjih je SALTO KS idealen za upravljanje dostopa zaposlenih in obiskovalcev. Omogoča dodelitev različnih nivojev dostopa do pisarn, sejnih sob ali specifičnih oddelkov, sledenje vstopom in izstopom zaradi varnosti ter enostavno upravljanje v primeru novih zaposlitev ali

odhodov, brez potrebe po menjavi ključavnic ali izdajanju novih kartic.

V zdravstvenih ustanovah sistem omogoča nadzorovan dostop do skladišč zdravil, medicinske opreme ali kartotek, pri čemer ima različno osebje lahko specifična dovoljenja. Prav tako lahko v izobraževalnih ustanovah poenostavi upravljanje dostopa do učilnic, laboratorijev, knjižnice ali pisarn izven delovnega časa, omogoča lahko nadzor dostopa za študente ali zaposlene. Športne ustanove in fitnesi na primer sistem uporabljajo za avtomatiziran vstop članov, upravljanje dostopa do različnih vadbenih območij, garderob ali skladišč opreme, morda celo integriran s sistemi za upravljanje članstva. Tudi drugi poslovni prostori, kot so pisarne za coworking, najemniške pisarne ali skladišča, imajo lahko veliko koristi od fleksibilnega in daljinsko vodljivega sistema za upravljanje z dostopom. V teh primerih sistem SALTO KS omogoči enostavno dodajanje ali odvzem dostopa uporabnikom, sledenje uporabe prostorov in zagotavljanje varnosti, brez kompleksnosti in nepriročnosti tradicionalnih sistemov.

Več informacij o pametnih ključavnicah SALTO najdete na spletni strani www.vovko.si. (P.R.)



VOVKO d.o.o.

Setnikarjeva 1, 1000 Ljubljana
T: 01 / 423 00 90, F: 01 / 257 19 20
info@vovko.si, www.vovko.si

Trgovina PE Setnikarjeva,

Setnikarjeva 1, Ljubljana
T: 01 / 423 60 15, setnikarjeva@vovko.si

Razstavni salon Setnikarjeva,

Setnikarjeva 1, Ljubljana
T: 080 30 09, salon@vovko.si

Trgovina PE Citypark,

Šmartinska cesta 152 G, Ljubljana
T: 01 / 523 35 13, F: 01 / 523 35 14,
citypark@vovko.si

TEKSEL – PRO AV SPECIALIST

Epson projektorji, ki projicirajo prihodnost gledanja

IZBIRA PROJEKTORJA NI ENOSTAVNA. NAJPREJ MORATE UPOŠTEVATI, KJE BOSTE PROJEKTOR UPORABLJALI: VELIKOST PROSTORA, KOLIČINO DNEVNE SVETLOBE, ALI BO REDNO V UPORABI ALI ZGOLJ ZA POSEBNE TRENUTKE IN PODOBNO.

Potem je čas za brskanje po seznamu številnih proizvajalcev projektorjev za dom ali podjetje. Pozorni boste predvsem na svetilnost (bele in drugih barv), kontraste, diagonalo in ločljivost. Še enostavnejša rešitev pa je, da enostavno izberete najboljše projektorje, ki so trenutno na voljo, in pozabite na obkroževanje okenčkov v upanju, da boste na koncu vendarle našli ustrezen projektor. Epsonova serija Q predstavlja novo generacijo visoko zmogljivih laserskih projektorjev z ločljivostjo 4K. Med njimi izstopajo modeli QB1000, QL3000 in QL7000, ki pokrivajo različne razrede svetilnosti in so namenjeni tako vrhunskim domačim kinodvoranam kot tudi zahtevnim poslovnim in javnim okoljem.



Epson QB1000 – PROJEKTOR Z BOŽANSKO SLIKO

Epson QB1000 je med sovrstniki najbolj dostopen in za ta denar dobite res veliko projektorja. Epson QB1000 je 4K Pro-UHD laserski projektor z Ultra HD ločljivostjo (3840 x 2160). Njegova svetilnost znaša približno 3300 lumnov (barvna in bela svetlost), kar je dovolj za jasno sliko v zatemnjenih prostorih. Projektor dosega izjemen dinamični kontrast do 5.000.000 : 1, podvig, ki je možen zaradi posebne Epsonove tehnologije UltraBlack, ki učinkovito zaduši preosvetljeno svetlobo in omogoča globoke črne tone. Laserski svetlobni vir ima življenjsko dobo do 20.000 ur, zato vam več let ne bo potrebno skrbeti glede menjave



žarnice. Vgrajen je visokokakovosten objektiv z motorizirano povečavo ter širokim razponom pomika leče, kar omogoča prilagodljivo namestitev brez izgube ostrine. Projektor podpira vhodni signal do 4K pri 120 Hz, kar bo navdušilo predvsem tiste, ki iščejo projektor tudi za igranje iger. Zagotovo boste edini v mestu s takšno postavitvijo in izkušnja bo nepozabna.

JE 3300 LUMNOV PREMALO? EPSON JE MISLIL NA VAS

Epson QL3000 je 4K HDR laserski projektor, ki doseže do 6000 lumnov barvne in bele svetilnosti. Tako kot ostali v seriji ponuja Ultra HD 4K ločljivost z napredno 3LCD projekcijsko tehnologijo. Dinamično kontrastno razmerje sega v razred pet milijonov proti ena, saj QL3000 vključuje funkcijo za globoke črnine (UltraBlack). Laserski vir svetlobe ima približno 20.000 ur življenjske dobe, kar je pomembno za profesionalno rabo z dolгими obratovalnimi časovnimi intervali. Pomembna razlika v primerjavi z modelom QB1000 je menjalni objektiv. QL3000 se prodaja kot ohišje brez objektiva, uporabnik pa lahko izbere ustrezen Epson objektiv glede na zahteve prostora. Podprt je cel nabor visokokakovostnih leč (od ultra kratkega dosega do dolgometražnih objektivov), ki se pritrdijo na projektor. S tem je omogočen razpon projicirane slike od 50 do 300 palcev z različnih razdalj, zaradi česar je QL3000 izjemno prilagodljiv za namestitev v raznolikih prostorih.

Zaradi visoke svetilnosti je QL3000 odlična izbira za večnamenske prostore in okolja z zmerno ambientno svetlobo, kjer klasični projektorji ne bi dosegli zadostne svetlosti. Uporablja se lahko v poslovnih prostorih, na primer v večjih sejnih sobah ali konferenčnih dvoranh, kjer med predstavitvami pogosto ni mogoče popolnoma zatemniti prostora.

EPSON QL7000 JE KRALJ PROJEKTORJEV

Epson QL7000 je paradižni konj serije Q, zasnovan za najzahtevnejše projiciranje. Pohvali se z izjemno svetilnostjo okrog 10.000 lumnov, vrednost, ki je običajno v domeni profesionalnih projektorjev za velike prireditve. Tako kot QL3000 ima tudi QL7000 objektiv, ki jih lahko prosto menjate. Združljiv je z isto druž-



no leč, kar omogoča prilagoditev projektorja različnim razdaljam in velikostim zaslona. Z 10.000 lumni lahko učinkovito osvetli slike velikosti do diagonale 300 palcev tudi v prostorih z višjo ambientno svetlobo. Ločljivost ostaja 4K UHD s 3LCD tehnologijo za oster prikaz podrobnosti na tako velikih površinah.

Tudi vse ostale značilnosti so pričakovano na najvišjem nivoju: visoka hitrost osveževanja, različni kontrasti in izredno dolga življenjska doba. Kje ga boste uporabljali? Če res potrebujete takšen projektor, lahko tudi doma, ampak na prvem mestu je namenjen za tiste največje dvorane, ki jih je nemogoče popolnoma zatemniti, kot so na primer dvorane za predavanja ali prostori za velike sejme in prireditve.

PROJEKTORJI PRIHODNOSTI ŽE DANES

Epson s serijo Q dokazuje, da projekcija ni več le spremljevalna tehnologija, ampak postaja osrednji vizualni medij. Projektorji QB1000, QL3000 in QL7000 niso le trije modeli z različno svetilnostjo. So orodja za ustvarjanje vizualne izkušnje, ki jo je nemogoče poustvariti na klasičnih medijih. Več o projektorjih serije Epson Q na <https://teksel.si>.

(P.R.)



TEKSEL

TEKSEL d.o.o.

Tržaška cesta 132
1000 Ljubljana - Slovenija

Delovni čas
Pon-Pet: 8.00-16.00

info@teksel.si
+386 (0)1 620 77 25

PEČI NA DRVA IN PELETE

Bi radi ogrevali poceni in 100 % zanesljivo?

TAKO PRI VOZILIH KOT PRI REŠITVAH ZA OGREVANJE JE BIL ZADNJA LETA POUČENJE NA ELEKTRIKI, A OBSTAJA ODLIČNA CENOVNO BOLJ STABILNA ALTERNATIVA, NA KATERO SE LAHKO 100 % ZANESETE.

Morda pred leti temu nismo posvečali tolikšne pozornosti, a izbira zanesljivega in cenovno stabilnega načina ogrevanja postaja vse bolj pomembna. Peč na drva ali na pelete se morda sliši kot nekaj iz preteklosti, a danes so te peči izpopolnjene do potankosti in omogočajo zelo stabilno ogrevanje. Karkoli se zgodi z elektriko, drva in pelete boste po vsej verjetnosti imeli vedno pri roki.

Uplinjevalni kotel na polena BLAZE GREEN je visoko učinkovita in okolju prijazna alternativa ogrevanja. Dosega visok izkoristek in majhno porabo goriva ter s tem večjo cenovno stabilnost ogrevanja.

Ima zelo zmogljivo regulacijo, ki je sposobna voditi celotno kotlovnico, tudi za dva vremensko vodena ogrevalna kroga ter grelnik sanitarne vode.

BLAZE GREEN LAHKO DELUJE NA VEČ VRST GORIVA

Kotel ni le učinkovit, temveč tudi prilagodljiv glede na vrsto goriva. Primarno deluje na polena, dodajamo pa jim lahko tudi lesne brikete, sekance ali žagovino. Tro-potni dovod zraka omogoča boljše zgorevanje različnih vrst goriva, na kar se boste lahko vedno zanesli. Predgreti zrak, usmerjen v zgornji del izgorevalne komore, dodatno suši les, kar prispeva k visokemu izkoristku in nizkim emisijam. Prav tako uplinjanje goriva izboljša posebno obliko šobe Jet Nozzle, ki hkrati zmanjšuje emisije, omogoča pa tudi delovanje izključno s pomočjo dimniškega vleka. Kotel lahko naknadno nadgradite tudi s peletnim gorilnikom ter tako postane kombiniran. Tako lahko kurimo s poleni ali peleti in imamo idealno rešitev tudi, ko nas ni doma.

Na ta način peč postane bolj samostojna in primerna rešitev tudi za starejše, ki jim priprava in nalaganje drv postane težavno.

MINIMALNO VZDRŽEVANJE

Kotel BLAZE GREEN je zasnovan z mislijo na enostavno uporabo in minimalno vzdrževanje. Patentiran sistem zmanjšuje potrebo po čiščenju, nagnjeno dno uplinjevalne komore pa omogoča samodejno odstranjevanje pepela med delovanjem. Uporabniki imate tudi možnost upravljanja peči preko aplikacije.

Ena od pomembnih prednosti kotla BLAZE GREEN je mehanska zaznava preostalega goriva, ki omogoča samodejno ohranjanje žerjave v kurišču. Zato pred vsakim kurjenjem ni potrebno čistiti kurišča, ampak samo določimo gorivo. Varnost in brezskrbno uporabo zagotavlja 7-letna garancija na telo kotla.

Kotel BLAZE GREEN izpolnjuje pogoje za pridobitev subvencije Eko sklada. Za posamezno investicijo lahko pridobite do 5000 evrov sredstev.

PEČ NA PELETE – ŠE BOLJ UČINKOVITA, ŠE BOLJ ENOSTAVNA

Peči na pelete so izjemno varčne, odlikujejo jih visoki izkoristki, so kompaktne in dizajnersko zasnovane za moderne stavbe. Če ste imeli kdaj predsodek, da je s temi pečmi veliko dela, velja



ravno nasprotno. Moderne peči na pelete so izjemno enostavne za uporabo. Možno je celo povsem avtomatizirano delovanje, ki je primerljivo z ogrevanjem na plin ali kurilno olje. Za pelete tudi ne potrebujete velikega prostora za skladiščenje, poleg tega jih odlikuje minimalna količina pepela pri gorenju.

Peč je navadno opremljena s silosom za pelete v velikosti od 150 – 400 litrov. Najbolje pa je, da lahko sistem nadgradite z vakuumskim doziranjem pelet iz silosa. Tega si lahko omislite v velikosti, ki bo zadostovala za celotno kurilno sezono.

IDEALNA REŠITEV ZA MODERNI DOM

Novejša in tehnološko bolj napredne peči imajo že vgrajeno regulacijo za popolno krmiljenje ogrevalnega sistema – ne glede na to, ali imate talno ali radiatorsko ogrevanje in ali gre za staro hišo ali novogradnjo. Če si boste omislili eno takšnih peči za sodobni dom, imajo tudi krmiljenje izgorevanja z modulacijo potrebne moči, vremensko vodeno regulacijo, pa krmiljenje za ogrevanje sanitarne vode in podobno. Upravljanje je mogoče tudi preko aplikacije za pametne telefone. Tovrstne peči so tudi okolju prijazne, saj imajo nizke izhodne temperature dimnih plinov in nizke vsebnosti prašnih delcev ter CO₂. Vrednost investicije peči na pelete je trenutno najugodnejša. S subvencijo Eko sklada pa vam lahko povrnejo do 50 % celotne investicije oziroma največ 5000 evrov, odvisno od investicije. Tako peč na drva kot peč na pelete sta prijazni in cenovno stabilni alternativni za ogrevanje vašega doma. Idealni sta za vse, ki iščejo zanesljiv in dolgoročno ugoden način ogrevanja.

Podjetje Letral d.o.o. se s sistemi ogrevanja ukvarja že 35 let. Njihovi strokovnjaki z vami vedno poiščejo idealno rešitev za vaš dom. Za več informacij pišite na info@vodnar-letral.si ali pokličite 031 297 803. Več lahko najdete tudi na vodnar.net. (PR)



Ratejeva ulica 1
2310 Slov. Bistrica
Tel.: 031 297 803
info@vodnar-letral.si
vodnar.net

ALPLES – KO STANOVANJE POSTANE DOM

Osebni pristop in kakovost v novem salonu Alples

POHIŠTVA NE KUPUJEMO VSAK DAN, ZATO JE TOLIKO BOLJ POMEMBNO, DA JE KAKOVOSTNO IN SMO Z NJIM ZADOVOLJNI, SAJ POPRAVNEGA IZPITA NI. JE NAKUPOVANJE NA SPLETU PRAVA REŠITEV? V TEM PRIMERU ZAGOTOVO NE.

Ko opremljamo ali prenavljamo dom, ga moramo opremiti z zavestjo, da bomo v njem preživel veliki del svojega časa, zato se moramo v njem počutiti udobno. Ni vse v kvadratnih metrih, veliko tega udobja se skriva v opremiti.

To je med drugim razlog, da se nakupovanja pohištva in opremljanja svojega najlepšega dela sveta ne lotimo z brskanjem po spletnih straneh. Čeprav je priročno, smo zagovorniki tega, da je treba pohištvo videti na licu mesta, si ogledati, kako deluje v prostoru, kakšni so materiali in barve ...

Zato je pohištvo še vedno najbolje izbrati na tradicionalen način – v salonu. Najbolje je, da ga naročimo pri ponudniku, ki lahko poskrbi za pohištvo za celoten dom. Tako imamo manj dela, prednost pa je tudi, da bo vse v enakem slogu, če si bomo tako zaželeli.

Če poleg tega iščemo pohištvo, ki bo izdelano po meri, kakovostno in po možnosti slovensko, je pravi naslov novi salon Alples v Železnikih.

SVETUJEJO, NARIŠEJO, IZDELAJO, PRILAGODIJO, ZMONTIRAJO

V salonu Alples v Železnikih lahko najdete slovensko pohištvo za vsak prostor vašega doma. Poleg širokega izbora kakovostnih pohištvenih rešitev vas bo tam pričakala ekipa svetovalcev, ki vam bo pomagala pri izbiri, prilagoditvi in načrtovanju. Prav nič ne pretiravamo, če rečemo, da boste v salonu Alples našli pohištvo za vsak okus.

»Salon je v več pogledih novost na pohištvenem področju. Nismo pripravili le široke ponudbe pohištva za vsak okus in slog, ampak znamo s svojo strokovno ekipo in svetovalci reševati tudi probleme, ki se po navadi pojavijo pri opremljanju in osveževanju doma. Svetujemo, narišemo, izdelamo, po potrebi prilagodimo dimenzije, zmontiramo in predvsem poskrbimo, da noben prostor ne ostane prazen. S pohištvom Alples lahko vsakemu prostoru posebej vlijemo karakter in toplino, s tem pa – kot se glasi tudi naše geslo – stanovanje postane dom,« je povedala svetovalka Tjaša Kemperle.

MEDEJA – POHIŠTVO ZA VSE PROSTORE

Predstava, soba, spalnica, kuhinja ... vsi prostori vašega doma lahko s praviimi rešitvami zasijejo v



najsvetlejši luči. Pri Alplesu so, poleg tega, da nudijo pohištvo za vse okuse, predstavili novo linijo Medeja. Ker je linija zelo prilagodljiva, si lahko celo sprednje plošče omislite v beli mat ali sijaj izvedbi ter hrastovem dekorju.

Pri Medeji so poskrbeli tudi za pestro izbiro predstavnih elementov, vitrin, regalov, TV elementov, postelj, garderobnih omar z drsnimi ali klasičnimi vrati, komod, pisalnih miz ... Prilagodljive so tudi možnosti izbire kljuk, ročajev in nogic, s katerimi lahko poudarite osebni slog. Prav vsi elementi pa so opremljeni s kakovostnimi mehanizmi za mehko in tiho zapiranje predalov in vrat omar.

Še ena posebnost: Spalnice in otroške sobe odlikuje inovativna zaščita proti sevanju med spanjem. Čeprav gre za enoten slog, lahko dimenzije katerega koli kosa pohištva linije Medeja prilagodite, kar vam omogoča, da dom oblikujete po svoji meri oziroma meri prostora. Dnevna soba, spalnica ali otroška soba torej ne pomenita točno določeno število postelj ali omar natančno določene velikosti.

Pohištvo razvijata arhitektki Dana Poljanec in Katarina Globočnik.

KVALITETNO IN DRUŽBENO ODGOVORNO

Pohištvo Alplesovih pohištvenih programov je zasnovano kakovostno, varno in trajnostno. Je iz obnovljivega materiala – naravnega lesa –

tako da ima tudi nižji ogljični odtis. Predvsem pa velja še enkrat omeniti, da Alples kakovostno slovensko pohištvo izdeluje že 70 let. Omogoča vam, da s kombiniranjem različnih elementov kar najbolje izkoristite prostor ne glede na njegovo velikost. Predvsem pa lahko s pohištvom Alples ustvarite dom v vsakem slogu: lahko je klasičen, podeželski, moderen ali trendovski, lahko je mladosten ali umirjen, lahko je svetel, temen, v različnih kombinacijah ali pa v več barvah.

Več najdete na spletni strani www.alples.si. (P.R.)



Salon pohištva Alples

Češnjica 48a, 4228 Železniki

04/51 18 304/306/307

salon@alples.si

ODPIRALNI ČAS:

Pon–Pet: 9:00–19:00

Sob: 8:00–12:00

www.alples.si

Kako brez pomoči Googla kar doma hraniti vse fotografije?

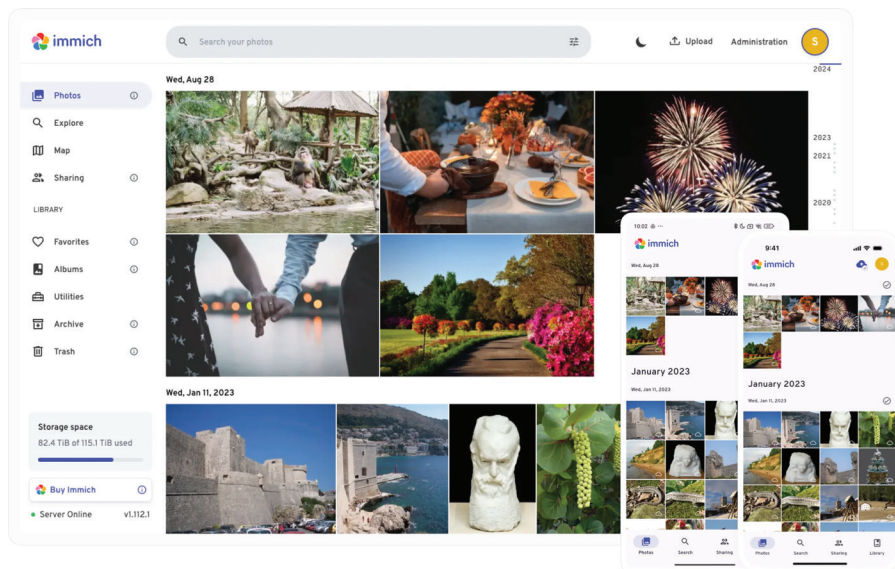
FOTOGRAFIJE SO ŽE OD NEKDAJ NAJDRAGOCENEJŠI PODATKI. TELEFON, KI GA IMATE TRENUTNO V ROKI ALI V ŽEPU, JE ZA MNOGE V 90 % KAMERA, PREOSTALI DEL PA SE UPORABLJA ZA KLICE IN SPOROČILA.

Dokler na telefonu ne zmanjka prostora, večina uporabnikov fotografij (ali ostalih datotek) niti ne prenaša na računalnik ali drugo napravo – morda zgolj takrat, ko želijo ustvariti fotoalbum in je sortiranje na računalniku pač lažje. Bolj izkušeni pa se zavedajo pomena varnostne kopije, zato si redno prenašajo slike na računalnik, NAS ali zunanji disk.

En neroden spodrsrljaj ali strojna okvara in ostaneš lahko brez vsega.

Ko prostora zmanjka, marsikdo poseže po oblaku (Androidovci po Googlovem, privrženci Appli pa po iCloudu), ker je to najenostavnejša rešitev. Prvih nekaj gigabajtov je resda zastojnih, ampak vsi vemo, da je to premalo. Sto gigabajtov se sliši veliko, a tudi to lahko zapolnite v nekaj mesecih, še posebej, če si prostor delite z drugimi. Vsak skok na višjo kapaciteto v oblaku pa pomeni tudi podražitev naročnine. Google na primer začne pri 100 GB, na voljo je tudi 200 GB, ki pa je skritih, saj je nadgradnja možna le v profilu, ko že postaneš naročnik. Potem pa je vmes ogromna vrzel in že skočiš na 2 TB – in kar naenkrat plačuješ 100 € na leto za hrambo fotografij.

Če si ta strošek lahko razdeliš z drugimi, je plačevanje znosno, še vedno pa svoje podatke hraniš pri drugem ponudniku. Kakorkoli, to je le še ena dodatna naročnina, ki jo plačuješ poleg vsaj ene od pretočnih platform za video vsebino in glasbo (Netflix, Disney+, Spotify ...).



Tretja alternativa je t. i. »self-hosting« oziroma samostojno gostovanje podatkov na lokalni napravi. Ideja o samostojnem gostovanju za marsikoga ne bo privlačna, ker niti približno ni tako enostavna kot oblak, in s tem ni nič narobe. Večina uporabnikov, ki se odloči za lastno gostovanje, ima nekaj znanja, volje in tudi že obstoječo strojno opremo, ki jim omogoča hrambo večjih količin podatkov.

Če pa se boste v prihodnosti naveličali ročnega kopiranja ali pa se boste želeli odlepiti od Go-

ogla ali Appli, boste v nadaljevanju našli vodič, kako vzpostaviti strežnik za lokalno gostovanje podatkov.

KATERE SO NAJBOLJŠE ALTERNATIVE ZA GOOGLE PHOTOS IN iCloud?

Teh je kar nekaj. Če želite ostati v oblaku, ampak ne v Googlovem ali Applovem, lahko izberete nekaj evropskega, na primer pCloud, Internxt ali File.io, ali pa nekaj lokalnega, na primer slovenski Koofr. Na <https://comparisonlab.es/cloud-storage/> lah-



MEDIA TV
Kapucinski trg 8, p.p. 114
Škofja Loka
E-mail: info@media-tv.si



SPONKA TV
www.sponka.tv
E-mail: info@sponka.tv



TV AS Murska Sobota
Gregorčičeva ul. 6, 9000 Murska Sobota
p.p. 203, T.: 02/ 521 30 30
info@tv-as.net, www.televizijaas.si



NET TV
Ob blažovici 115, Limbuš
info@xtension.si
T.: 02/252 68 07



TV ŠIŠKA
Kebetova 1, Ljubljana
tvsiska@kabelnet.si
T.: 01/505 30 53



GORENJSKA TELEVIZIJA
P.P. 181, Oldhamska cesta 1A
4000 Kranj
T.: 04/ 233 11 55
info@tele-tv.si, www.tele-tv.si



INFOJOTA
Informacijski kanal Ajdovščina
infojota@email.si
gsm: 040 889 744



TELEVIZIJA ETV
Loke pri Zagorju 22, 1412 Kisovec
GSM: 041-779-390
televizija@etv-hd.si, www.etv-hd.si



TELEVIZIJA VAŠ KANAL
Podbevškova 12, Novo mesto
T.: 07/39 30 860, www.vaskanal.com



VTV - VAŠA TELEVIZIJA
Žarova 10, Velenje
tel.: 03/ 898 60 00, fax: 03/ 898 60 20
vstvstudio@siol.net, www.vstvstudio.com



TELEVIZIJA MEDVODE
Cesta kom. Staneta 12,
1215 Medvode
T.: 01/361 95 80, F.: 01/361 95 84



NOVA GORICA
Gregorčičeva 13, Dornberk
T.: 05/335 15 90, F.: 05/335 15 94
info@vitel.si, www.vitel.si



ko enostavno primerjate večino ponudnikov shranjevanja v oblaku, vključene so tudi cene in ponekod tudi, kako do dodatnih ugodnosti. Več evropskih alternativ pa lahko najdete v našem članku na spletu: Evropske alternative ameriškim programom in storitvam.

Rešitev za lokalno shranjevanje je še več. Med najboljšimi so Nextcloud, Photoprism, Piwigo, Lychee in Immich. Ker sem več slednjega, vodič temelji na njem.

Obstaja pa tudi možnost, da se dokopljete do neomejenega prostora v Googlovem oblaku z maskiranjem identitete vašega telefona, ki se bo pretvarjal, da je Pixel 1. Ne bom šel v podrobnosti, ampak že na podlagi napisanega lahko sami najdete ustrezen vodič, vendar na lastno odgovornost.

KAJ JE IMMICH?

V nasprotju s storitvami Google Photos, iCloud, Dropbox in drugimi platformami v oblaku vam Immich omogoča gostovanje strežnika za fotografije in posnetke na lastni strojni opremi, s čimer vam omogoča popoln nadzor nad zbirko. Če nimate dovolj prostora, je vaš edini strošek zakup dodatnih pogonov (in pa seveda elektrika).

Rešitve za samostojno gostovanje pogosto slovi kot zelo zapletene za upravljanje. Za nekatere to res velja, Immich pa je z vidika uporabniške izkušnje zelo podoben rešitvi Google Photos.

Opremljen je tudi z umetno inteligenco za prepoznavanje fotografij, aplikacijami za več platform, samodejnim nalaganjem, geografskim označevanjem in kopico drugih funkcij, da bi bilo upravljanje slik karseda neboleče.

KAKO NAMESTITI IMMICH?

Ko boste prebrali, da za namestitev priporočam uporabo eno od Linuxovih distribucij, se vas bo večina pognala v dir. Pritisnite na zavoro, ker Linux ni Jága bába. Vodič bo najprej temeljil na Linuxu, kasneje pa še, kako lahko na podoben način Immich uporabljate na Windowsu.

Na eni od tipičnih Linux distribucij uporabite Docker za namestitev programa Immich.

1. Pojdite na uraden GitHub profil za program Immich in si prenesite datoteki `example.env` in `docker-compose.yml`

2. Preimenujte datoteko `example.env` v `.env`.
3. Zaženite Terminal in uporabite ukaz `cd`, da krmilite v mapo, kamor ste shranili omenjeni datoteki, na primer `cd Downloads`.
4. Uporabite ukaz `docker compose -d`, da namestite Immich.

Na Windowsu je več opcij. Uporabite lahko Docker Desktop, priporočam pa, da omenjene korake poustvarite v virtualnem okolju, na primer s pomočjo programa VirtualBox ali VMware. Nekateri sistemi (Unraid, UmbreOS ...) imajo Immich privzeto že uvrščen v svoji trgovini in se vam ne bo potrebno ukvarjati z daljšo namestitvijo.

Če boste na primer uporabili VirtualBox, si lahko Linux distribucijo (primer: Ubuntu) prenesete neposredno iz uradnih strani. NAS uporabniki si lahko poenostavijo življenje s TrueNAS SCALE, pri katerem je Immich že del repozitorija.

KAKO DOSTOPATI DO PROGRAMA IMMICH?

Ko bo Docker zaključil s prenosom, bo začel gostiti Immich in vse potrebne pakete. Če niste spremenili številke vrat v datoteki `docker-compose.yml`, vtipkajte `localhost:2283` v iskalnik brskalnika, in dobili boste dostop do strežnika Immich na vaši lokalni napravi.

Če bi radi do Immicha dostopali preko druge naprave na domačem omrežju, enostavno v iskalnik vtipkajte naslov IP.

Pojavilo se vam bo novo okno in sledite navodilom za začetno vzpostavitev (email, geslo ...). Ko boste zaključili, kliknite na gumb Upload v zgornjem desnem kotu in naložite vse slike in videoposnetke, ki jih želite gostovati lokalno.

KAKO NAPREJ?

Ko v Immich naložite medijske datoteke, lahko v zavijku Pripomočki poiščete podvojene datoteke in jih po želji odstranite. Poleg priročnega spletnega uporabniškega vmesnika ponuja Immich tudi namenske aplikacije za Android in iOS, s katerimi lahko nastavite samodejne varnostne kopije za svoje mobilne naprave. Podprto je tudi samodejno kopiranje fotografij in posnetkov, po slednjih pa lahko brskate tudi brez internetne povezave.

Med organizacijskimi funkcijami boste uporabljali klasično brskanje po albumih (tako kot pri podobnih rešitvah), pogled časovnice (kronološki prikaz fotografij) ali lokacije (na podlagi geografskih oznak). Immich ima integrirane tudi nekatere zmogljivosti umetne inteligence, kot je na primer samodejna analiza in označevanje fotografij na podlagi njihove vsebine, kar olajša iskanje. Na fotografijah za lažje sortiranje prepozna tudi obraze.

Svojo slikovno in video zbirko lahko enostavno delite s prijatelji in družino, vendar je nadzor samo v vaših rokah in ne v rokah tujega ponudnika.

90% pokritost

ODDAJA NA RADIU, PRISLUHnite NAM!

Na vašem najljubšem radiu
prisluhnite tedenskim oddajam,
ki jih za vas pripravljamo v
uredništvu Računalniških novic.

RADIO I ZELEN VAL 93,1 MHz 96,2 MHz 97,0 MHz www.radio-zeleni-val.si	RADIO I KRKA 106,6 MHz www.radiokrka.com
RADIO I Univox Poned. 14:00 in Ponedeljek 19:00 99,5 MHz 106,8 MHz 107,5 MHz www.univox.si	RADIO I ALFA Poned. ob 8:10 in Ponedeljek ob 15:30 103,2 MHz 107,8 MHz www.radio-alfa.si
RADIO I moj radio Četrtek ob 14:50 in Sobota ob 7:10 107 MHz 102,6 MHz www.mojradio.com	RADIO I KRANJ 97,3 MHz www.radio-kranj.si
RADIO I ROBIN Četrtek ob 18:00 99,5 MHz 100 MHz www.radiorobin.si	RADIO I NOVA Torok ob 20:10 in Sobota ob 17:10 106,9 MHz www.radionova.si
RADIO I ODMEV Sobota ob 12:15 in Ponedeljek ob 16:30 90,9 MHz 97,2 MHz 99,5 MHz 103,7 MHz www.radio-cerklje.si	RADIO I ŠTAJERSKI VAL Torok ob 12:20 93,7 MHz 87,6 MHz www.radio-stajerski-val.si
RADIO I GEOSS Torok ob 13:20 in Torok ob 16:30 89,7 MHz radiogeoss.si	RADIO I Velenje Sreča 17:45 107,8 MHz www.radiovelenje.com
RADIO I OGNJIŠČE Četrtek ob 19:15 104,5 MHz 105,9 MHz 107,3 MHz radio.ognisce.si	RADIO I SORA Ponedeljek 17:10 89,8 MHz 91,1 MHz 96,3 MHz www.radio-sora.si
RADIO I NTR Četrtek 19:30 91,1 MHz 107,1 MHz www.radiotoni.si	RADIO I 94 Četrtek ob 21:30 96,2 MHz 97,8 MHz 104,1 MHz 102,6 MHz 100,2 MHz www.radio94.si
RADIO I TOMI Vsak dan ob 11:00, 16:00 in 23:30 www.radiotomi.si	RADIO I SRAKA 94,6 MHz www.radiosraka.com

HITMAN WORLD OF ASSASSINATION – SIGNATURE EDITION

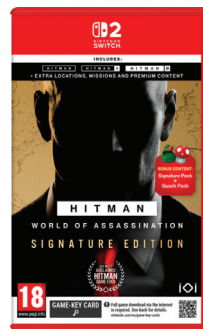
Izid: 5. junij | Na voljo na: Nintendo Switch 2

Legenda prikritih operacij, Agent 47, se vrača v prestižni zbirki Hitman World of Assassination – Signature Edition, ki vključuje vso vsebino kulturne trilogije v eni paketirani izkušnji. Z optimizacijo za Nintendo Switch 2 se igra ponaša z izboljšano vizualno podobo, hitrim nalaganjem in intuitivnim upravljanjem. Signature Edition vključuje vse misije iz Hitman 1, 2 in 3, ekskluzivne pogodbe, izzive ter bonus opremo, kot so legendarne obleke in orožja. Serija, znana po svobodni izbiri, kreativnih pristopih in premišljenem oblikovanju misij, ponuja ure globokega igranja. Gre za ultimativno zbirko za tako nove igralce kot dolgoletne oboževalce – zdaj popolnoma prilagojeno najnovejši generaciji konzole Nintendo Switch.

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S: INTO THE PIT

Izid: 20. junij | Na voljo na: PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch

Srhljiva franšiza Five Nights at Freddy's se z igro Into the Pit podaja v še globlje temine psihe in časa. Navdahnjena po istoimenski noveli iz serije Fazbear Frights, igra sledi mlademu protagonistu, ki po skoku v skrivnostno jamo pristane v preteklosti – sredi nočnih mor iz začetkov Freddyjeve picerije. Atmosfera je napeta, skoki strahu natančno tempirani, ki se potencira z realistično zvočno izkušnjo in tekočim igranjem brez prekinitev. Raziskovanje, reševanje ugank in preživetje pred starimi in novimi animatroniki ustvarjajo nepozabno grozljivo izkušnjo. Into the Pit prinaša svež pristop k znani formuli in bo navdušila tako dolgoletne privrženke kot nove igralce, ki iščejo inteligentno in srhljivo pustolovščino.



OSVETLITE SVOJ KOTIČEK SPROSTITVE

Pametne rešitve Govee za balkon, vrt ali počitniški dom

PAMETNI DOM SE NE KONČA PRI NOTRANJIH PROSTORIH – POLETNI VEČERI KAR KLIČEJO PO PRIJETNI OSVETLITVI BALKONA, VRTA ALI TERASE OB POČITNIŠKI HIŠI. Z IZDELKI GOVEE LAHKO VSAK KOTIČEK SPREMENITE V ESTETSKO IN FUNKCIONALNO ZATOČIŠČE – BREZ ZAPLETENE MONTAŽE IN Z UPRAVLJANJEM NA DOTIK.

KAKO USTVARITI ČAROBEN IN PAMETNO OSVETLJEN ZUNANJI PROSTOR?

Za osnovno in efektno osvetlitev

Govee RGBIC Basic Wi-Fi + Bluetooth LED trak, 10 m

Ta 10-metrski LED trak je idealen za balkone, nadstreške ali notranje robove počitniških domov. RGBIC tehnologija omogoča večbarvno osvetlitev na različnih odsekih traku hkrati. Upravlja ga lahko z aplikacijo Govee Home, po urniku ali preko pametnih asistentov (Google Assistant, Alexa).

Za poudarke in dekorativne svetlobne efekte

Govee RGBICW talna svetilka

Moderna, minimalistična svetilka, ki odlično dopolnjuje notranje kotičke za sprostitev – v dnevni sobi počitniške hiše ali spalnici. Nudi širok barvni spekter, prilagodljive svetlobne scene in možnost glasovnega upravljanja. Njena svetloba poskrbi za sprostitev po aktivnem dnevu.

Za univerzalno in pametno osvetlitev

Govee RGBWW pametna LED žarnica E27, 1200 lm

Zamenjajte klasične žarnice z Govee pametno LED različico. Nastavljava toplota bele svetlobe in barvni spekter ustvarita ambient po vaših željah – mehka svetloba zjutraj, barvna popestritev zvečer. Idealna za notranje svetilke v počitniškem domu.

Za zunanji "wow" učinek

Govee zunanji svetlobni trak Pro, 10 m

Je odporen na vremenske vplive (IP65) in popolna izbira za obrobe teras, pergol ali vrtnih poti. RGBIC tehnologija in napredni svetlobni efekti poskrbijo za pravo svetlobno predstavo. Upravlja ga prek aplikacije ali sinhronizirate z glasbo.

ZAKAJ GOVEE?

- Pametno upravljanje – prek aplikacije, Wi-Fi ali Bluetooth
- Vremensko odporni izdelki – primerni za zunanjo uporabo
- Enostavna namestitve – brez vrtanja, z lepilnim trakom ali nosilci
- Estetsko dovršeno – sodoben videz in bogate svetlobne možnosti

S pravo osvetlitvijo bo vaš dom ali vikend postal prostor za sprostitev, zabavo in ustvarjanje spominov. Naj Govee poskrbi za vzdušje – vi pa uživajte v trenutku.

Na voljo na igabiba.si ter v trgovinah **BigBang**, **Shoppster**, **Leclerc**, **Merkur** in **Harvey Norman**.



4.500.000

prepeljanih potnikov mesečno

250.000

unikatnih posameznikov mesečno

MIN 23.000

predvajanj dnevno

MIN 690.000

predvajanj mesečno

90 %

opaznost medija



DIGITALNO SPOROČANJE

ZASLON
Media Bus d.o.o.
Breznikova cesta 7A
1230 Domžale

info@zaslon.si
01/ 724 57 65



Največja mreža digitalnih zaslonov v Sloveniji!

500 ZASLONOV:

420

70

10

Ljubljana

Maribor

Celje

195 AVTOBUSOV:

150

35

10

Najbolj ikonični liki iz sveta video iger

VIDEO IGRE SO FASCINANTEN MEDIJ. NEKATERE NAS TAKO PREVZAMEJO, DA SE JIH SPOMINJAMO TUDI PO VEČ DESETLETJIH.

Od kod tako močni občutki? To sem se spraševal, ko sem razmišljal o igrah, ki so zaznamovale zgodovino igričarstva. Razlog morda tiči v slogu igranja? To morda res velja za igre, kot sta Tetris in Pasjansa, ampak v njunih primerih tudi nostalgija pomembno vpliva na naše občutke.

Grafično upodobitev sem tudi izločil, ker se le redke igre spominjam prav zaradi fantastične grafike. Senua's Saga: Hellblade II je dober primer igre, ki je izvrstna na grafičnem področju, pa se je vendarle ne spominjam zaradi tega, ampak zaradi zgodbe in načina pripovedovanja. Mogoče čudaškost ali inovativnost? GTA III slovi kot igra, ki je med prvimi izpopolnila koncept odprtega sveta, pa vendar mi je vseeno bolj pri srcu Vice City, ker so raven zabave in svobode dvignili še za stopničko ali dve. Ja, pri takih igrah je način igranja lahko razlog, da si jo zapomnim.

Je zgodba tisti glavni dejavnik, da se mi igra zaisidra v srce in spomin? Chrono Trigger, KOTOR, Mass Effect, Red Dead Redemption ... To je nekaj iger, ki si jih bom za vedno zapomnil zaradi zgodbe, zato lahko rečem, da se mi zdi pripoved zelo pomemben element pri dolgoživosti igre. Velik del vsake dobre zgodbe pa so liki.

Mario, Cloud, Snake, Sheppard, Arthur, Kratos, Lara Croft, Sonic ... V dobrih 50 letih se je rodilo nešteto likov in vsak igričar ima svoje priljubljene, s katerimi je navezal poseben stik. Čar likov je, da bo vsak ljubitelj iger zlahka sestavil seznam najljubših in ti se bodo med seboj močno razlikovali. Za vas je lahko najljubši lik Link iz iger Zelda, za nekoga drugega pa Pikachu, ki je prvič naelektril ozračje leta 1996.

Poskušal sem najti like, ki se jih spominja več generacij, torej so z nami že dlje časa in ne le zadnje desetletje.



MASTER CHIEF – NAJBOLJŠI VARUH ČLOVEŠTVA

Franšiza Halo se je začela pred 24 leti. Ne samo, da je zaslužna za cementiranje akcijske franšize, obenem nam je dostavila enega od najbolj ikoničnih likov v celotnem igričarskem svetu. Izid naslednje igre je načrtovan za leto 2027 ali 2028, ko pričakujemo tudi prihod nove generacije konzole Xbox. Prvoosebni streljačin je veliko, malo pa je takšnih, ki so nas presenetile s tako znamenitim likom, kot je Master Chief oziroma John-117. John je špartanski vojak, ki je bil ustvarjen samo z enim namenom – uničenje nezemeljske grožnje Covenant. Skozi številne igre smo v vlogi Master Chiefa prebrodili številne bitke, vzpone in padce ter čustvene stiske. Nihče, tudi Microsoft daljnega leta 2001 ni pričakoval, da bo Halo obnorel svet. Od takrat smo dobili kar nekaj iger in priredb v drugih medijih, Master

Chief pa se večkrat pojavi tudi kot gostujoči lik v drugih igrah, kar je le še dodatna potrditev, kako močna je njegova prisotnost med igričarji. Franšiza ima tudi filmske in TV adaptacije.

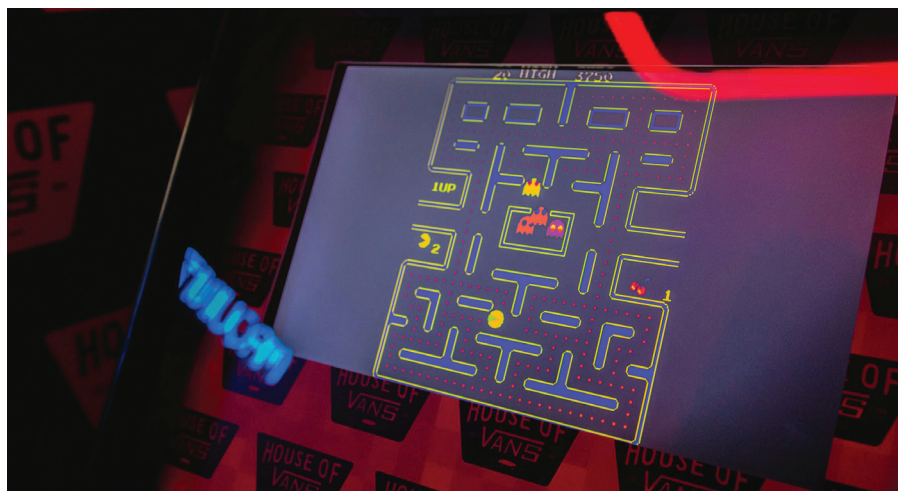
Igre Halo nimajo slabe zgodbe, ki je za prvoosebno streljačino celo nadpovprečna, a prav Master Chief je tisti, ki je zaslužen, da o njih govorimo še danes in nestrpnost pričakujemo novo igro. Spomin nanj ne bo zlahka zbledel.

LARA CROFT ŠE DANES BURI DUHOVE

Dobrih ženskih likov žal ni tako veliko kot moških, zato je izbira veliko lažja.

Lara Croft je najbolj slavna plenilka grobov in lovka na zaklade. Ko smo se leta 1996 postavili v njene čevlje, smo lahko skozi njene oči raziskovali fantastične grobnice in iskali izgubljene skrivnosti. To je bil tudi čas, ko smo počasi prehajali iz znatih pikslov v bolj dodelane poligone, zato je bilo neizogibno, da bo videz začel igrati pomembno vlogo pri tem, kako dojemamo in se spominjamo ženskih likov, vključno z Laro. Čeprav je seksapilnost pomemben del njenega slovesa, se vseeno večina raje spominja njene drznosti, akrobacij, ikoničnih orožij in humorja. Zagotovo ste vsaj enkrat zaklenili njene "butlerja" v hladilnico.

Njena priljubljenost pa se je hitro širila. Upodabljali so jo v revijah, različnih marketinških kampanjah, tudi v Playboyu se je pojavila, kar pa je le še dodatno zanetilo ogenj med nasprotniki pretirane seksualizacije likov. Ne glede na burno zgodovino pa je jasno, da je prav Lara Croft simbol ženskega opolnomočenja v igrah.



CHUN-LI – MOJSTRICA BORILNIH VEŠČIN

Lari Croft sledi Chun-Li, lik iz serije Street Fighter, ki se spopada z enakimi očitki. A tudi njej je uspelo izstopati – na prvem mestu zaradi borilnih veščin in ne zaradi podobe. Prvič se je pojavila v igri Street Fighter II in od takrat je njena prisotnost v franšizi samoumevna. Čeprav je borilnih ženskih likov kar nekaj, se noben ne more približati njenemu kulturnemu statusu.

Chun-Li je ob svojem prvem pojavu v igri Street Fighter II nemudoma postala ikona. Ne le znotraj borilnih iger, temveč tudi širše v pop kulturi. Njena podoba v tradicionalni kitajski obleki qipao je hitro presegla meje igralnih zaslonov. K prepoznavnosti prispevata tudi njen značilni visok čop in izrazito mišičasta postava.

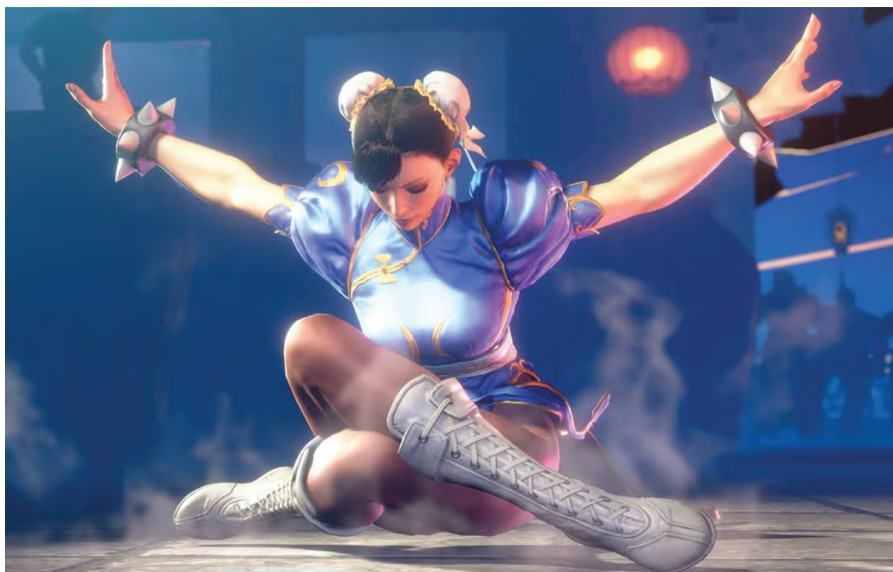
Chun-Li je z leti postala več kot le lik iz videoigre, postala je simbol. Pogosto se pojavlja v filmih, serijah in glasbenih delih. Med najbolj znanimi pokloni je vsekakor album Chun-Li pevke Nicki Minaj, na katerem se je glasbenica tudi vizualno poistovetila z bojevnico iz igre.

Zaradi svojega vpliva, izvirnosti in zgodovinske vloge v svetu iger Chun-Li danes velja za eno najbolj prepoznavnih in vplivnih ženskih likov v zgodovini videoiger.

»PIKACHU, IZBEREM TEBE!«

Prvotni protagonist risanke Pokemon Ash Ketchum si je zadal nemogočo nalogo, da ulovi vse Pokemon žverce. Trenutno poznamo več kot tisoč Pokemonov. Kljub bogatemu izboru se večina najprej spomni na ikoničnega Pikachuja. Pri kupni miška se je prvič pojavila v igrah Pokemon Red in Blue, njena priljubljenost pa je eksplodirala po prvi epizodi animeja. Zanimivo je, da tudi če nikoli nisi igral Pokemon igre ali gledal animeja, si vseeno vedel, kdo je Pikachu, in da je ta del Pokemon franšize.

Če obstaja en Pokémon, ki ga vsi prepoznajo in na katerega se sklicujemo pogosteje kot na katerega koli drugega, je to brez dvoma Pikachu.



Njegov značilen videz (svetlo rumen kožuh in rdeči lički) ter prepoznaven glas sta ga spremenila v obraz franšize. Pikachu ni le priljubljen lik, temveč simbol celotnega Pokémon sveta.

TUDI RUMENA MIŠKA SE SKRIJE PRED HITRONOGIM JEŽEM

V zadnjem desetletju prejšnjega tisočletja se je začela prevladati Nintendo, kateri pa sta se zoperstavila Sega in modri jež Sonic the Hedgehog. Na sceno je pridrvel na konzoli Sega Genesis in je predstavljal popolnoma drugačen koncept videoigričarske maskote. Bil je samozavesten, uporniški, pa tudi oblikovalci so bili pri dizajnu bolj drzni.

Serija se je hitro razširila in se skozi leta pojavila na številnih platformah. Sonic je bil hiter, udaren in neposreden, kar so bile lastnosti, s katerimi je pritegnil nekoliko starejšo publiko, predvsem pa tiste, ki so si želeli nekaj bolj drznega od dolgoletne družinsko usmerjene podobe, ki jo je zagovarjal Nintendo. Generacija, ki je odrasla v devetdesetih, se je z njim lahko poistovetila.

Za mnoge igralce je Sonic the Hedgehog danes sinonim za obdobje iger iz devetdesetih – živahno, hitro in drugačno. Čeprav se je Sonic skozi leta spremenil, ostaja prepoznaven lik in ljubljen junak tistih, ki so z njegovimi igrami odrasli.

PAC-MAN JE ARKADE POSTAVIL NA ZEMLJEVID

Če je Sonic the Hedgehog simbol igralne industrije devetdesetih, potem je Pac-Man nesporni obraz videoiger osemdesetih let. V obdobju, ko so arkadne dvorane predstavljale središče igralne kulture, dolgo preden so domače konzole prevzele primat, je Pac-Man kraljeval kot ena najbolj prepoznavnih in priljubljenih iger.

Generacije igralcev so svoj prosti čas preživljale v lokalnih arkadnih dvoranah, kjer so vnovič in vnovič vstavljale žetone – pogosto prav za parti-

jo Pac-Mana. Prvotna različica igre je danes klasična. Njena preprostost in zasvojljivost sta omogočili, da jo je razumel vsak. In ne le razumel, temveč zlahka vzljubil. V samo enem letu po izidu je Pac-Man ustvaril več kot milijardo dolarjev prihodkov, kar je bil v tistem času nepredstavljiv uspeh.

Del čara igre ni bil le v sami igrivosti, temveč tudi v oblikovni preprostosti. Ikonična podoba je postala univerzalen simbol videoiger. Že en pogled nanjo vzbudi asociacijo na igro, ki je dobesedno zaznamovala desetletje.

MARIO NIKOMUR NE ŽELI PREPUSTITI SVOJEGA PRESTOLA

Če obstaja en lik iz sveta videoiger, ki je presegel vse meje prepoznavnosti in postal globalni fenomen, je to brez dvoma Mario. Skoraj ni države na svetu, kjer ne bi poznali ali prepoznali Super Maria.

Od časov NES-a in Famicoma v drugi polovici osemdesetih let, preko Super Nintendo v devetdesetih, pa vse do sodobnih konzol, je Mario vseskozi eden osrednjih likov v igralnem svetu. Čeprav to ni bila prva Nintendova igra, v kateri se je pojavil, je prav izid igre Super Mario Bros. na NES-u pomenil začetek legende. Ne le za lik, temveč tudi za uspeh same konzole in širše franšize. Temu je sledila cela vrsta nadaljevanj, stranskih iger in interpretacij, ki so vplivale na generacije igralcev po vsem svetu.

Mario nikoli ni bil zgolj lik v videoigri. Z jasno usmeritvijo Nintendo v družini prijazno zabavo je postal obraz podjetja. Njegov preprost, prijazen videz ter igriv značaj sta bila ustvarjena z mislijo na najširši možni krog občinstva, od najmlajših do odraslih.

Danes je Mario sinonim za Nintendove igre, za mnoge pa tudi kar obraz sveta videoiger.

Kdo pa je za vas najbolj ikoničen igričarski lik?



					AVTOR: BOTY	GLAVNO MESTO ERITREJE	NAČRT	UMRLI FRANÇOŠKI FILMSKI IGRALEC VENTURA	JAPONSKI FILMSKI REŽISER KUROSAVA	PREBI- VALEC VARAZDINA	AIR
					NAGRADA PUBLIKE						
					UMETNIK S COPICEM						
					LEPO VEDENJE			5			
					VETRNI JOPIČ						
					KRONIČEN BOLNIK						
1	2	3	4	5							
:Družinski ZABAVNIK	GOETHE- JEVA DRAMA	UDELE- ZENEC KRIZARŠKE VOJNE	BRKATA PTICA UJEDA	KURT RUSSELL			GENSKO POPOLNOMA ENAK ORGANIZEM	ALJOŠA ŽORGA TANKA MREZASTA TKANINA			NAPAD, NASKOK
IZVLEČEK									DAVE ALLEN NAŠA PISA- TELJICA MIHELIC		
GRELNO TELO					3		MEJNA KOLIČINA ANG. PO- MORSČAK (FRANCIS)				
GOLDONI- JEVA KRČMA- RICA								4			
OTON ŽUPANČIČ			SLOVENSKI SOCIOLOG (ANDREJ)					IZREK AFORIZEM DELEŽ ODPLAČILA, OBROK			
DEFEKT, OKVARA			PESNIK PSALMOV				DOMAČA ALI DIVJA PERNATA ŽIVAL CVEKAR				
TRSN STEBLO					1	REKA SKOZI BODENSKO JEZERO	NOVOZE- LANDSKA PAPIGA AMERIČAN V MEHIKI		PREBI- VALEC IRAKA	AMERIŠKA ZVEZNA DRŽAVA (CARSON CITY)	AMINO- KISLINA V BELJAKO- VINAH
:Družinski ZABAVNIK	EDINA JORDANSKA LUKA	DOMOVINA TANGA UMRLI AM. PEVEC (BOBBY)									
RUSKO LETOVIŠČE OB ČRNEM MORJU							ČEŠ. PISAT. ČAPEK NEKD. FR. TENISAČ (YANNICK)			2	
RUDNINA								AM. PEVKA MAX POLJSKA TENISAČICA SWIATEK			
AMERIŠKI REŽISER ASTER				PASMA KONJ							
				ANTON INGOLIČ							
POPOTNA TORBA							NAŠA NA- RODNO- ZABAVNA SKUPINA				
SIRSKI KRALJ							UMRLI GANSKI DRŽAVNIK (KOFI)				

EGMONT: Goethejeva drama, LIMIT: mejna količina, ANTIOH: sirski kralj, ALANIN: aminokislina v beljakovinah

Križanke in uganke za vse okuse



Informacije
in naročila

**Bogat denarni
nagradni sklad:
3.500 €
Prva nagrada:
1.500 €**



NAGRADE in NAGRAJENCI

Med reševalce, ki bodo do petka, **27. 6. 2025**, poslali pravilno rešitev, bomo z žrebom razdelili privlačne nagrade:



3x Dnevnik pustolovca Medveda Lovra

V žrebu sodelujete tako, da pošljete rešitev križanke (oštevilčeni kvadrati) s svojimi podatki (ime in priimek, naslov, pošta številka in pošta) na elektronski naslov narocnine@stromboli.si. Rešitev brez kontaktnih podatkov ne bomo upoštevali pri žrebu.

USB ključek Kingston DataTraveler 64 GB prejmejo:

- Milan Zelnik, Kranj
- Alenka Gros, Radče
- Milan Osterman, Idrija

Nagrade podarja podjetje Stromboli, d.o.o.

Rešitev križanke 9/XXX: AORTA



**KOLEDAR
DOGODKOV**

KOLOFON

Izdajatelj:

Stromboli, marketing, d. o. o.
Cesta komandanta Staneta 4A,
1215 Medvode

Glavni in odgovorni urednik:

Boštjan Štrukelj,
tel.: 01 / 620 88 01

Vsebinski urednik:

Niko Bajec,
tel.: 01 / 620 88 05
niko.bajec@stromboli.si

Narocnine:

tel.: 01 / 620 88 00,
narocnine@stromboli.si

Oglasno trženje:

Matej Komprej, tel.: 01 / 620 88 06
gsm: 070 / 606 152, matej.komprej@stromboli.si

Boštjan Štrukelj, tel.: 01 / 620 88 01,
gsm: 041 / 663 301, bostjan.strukelj@stromboli.si

Ana Kopitar, tel.: 01 / 620 88 09,
ana.kopitar@stromboli.si

Sodelavci in novinarji:

Maja Lavrač, Matej Saksida, Peter Čebro
Blaž Ulaga, Jana Breznik, Jan Sladič in Matej Komprej

Fotografije: Arhiv Računalniške novice

Tisk: Tiskano v Sloveniji

Distribucija:

EKDIS d. o. o., Stromboli, marketing, d. o. o.

Oblikovanje in DTP:

Tanja Pirnat s.p., ntp@stromboli.si

<http://www.racunalniske-novice.com>

Računalniške novice (Online)
ISSN 1581-047X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost
spada revija med proizvode, za katere se obračunava
DDV po stopnji 5 %. ISSN 1408-4872

Nenaročenih rokopisov in fotografij ne vračamo.
Pisem bralcev in oglasov ne lektoriramo.

Vse gradivo v reviji Računalniške novice je last izda-
jatelja. Kopiranje ali razmnoževanje je možno le s pri-
voljenjem izdajatelja. Poština za naročnike plačana
pri pošti 1102 Ljubljana. Revija Računalniške novice
je vpisana v razvid medijev, ki ga vodi Ministrstvo za
kulturo RS, pod zaporedno številko 661.

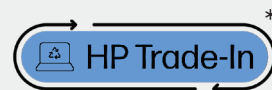
Predstavitve, ki jih objavljamo v reviji in so označene
z rubriko Predstavitev in na koncu članka s (P.R.) –
Payable Release (plačani članek) – pripravljamo v
sodelovanju s podjetji.

Sporočila za javnost sprejemamo na Rn@stromboli.si

Izid revije je finančno podprla Javna agencija za razis-
kovalno dejavnost Republike Slovenije.

Za več produktivnosti in sodelovanja z Windows 11

HP priporoča Windows 11 Pro za podjetja.



Zagotovite si povračilo denarja za nove naprave HP z operacijskim sistemom Windows 11, medtem ko zamenjate svoje stare računalnike katere koli znamke z HP Trade-In.

B69CBET

HP EliteBook X Flip G1

Razvijte poslovanje z umetno inteligenco, ki uporablja vaše podatke za sprejemanje strateških poslovnih odločitev.

Že za 2.868,98 EUR

Za več informacij in naročilo obiščite
www.src.si/hp-windows-ponudba/

Operacijski sistem

Windows 11 Pro

Procesor

Procesor Intel® Core™ 7 258V (od 2,2 GHz do 4,8GHz) 12MB, 8 jeder/8 niti

Pomnilnik

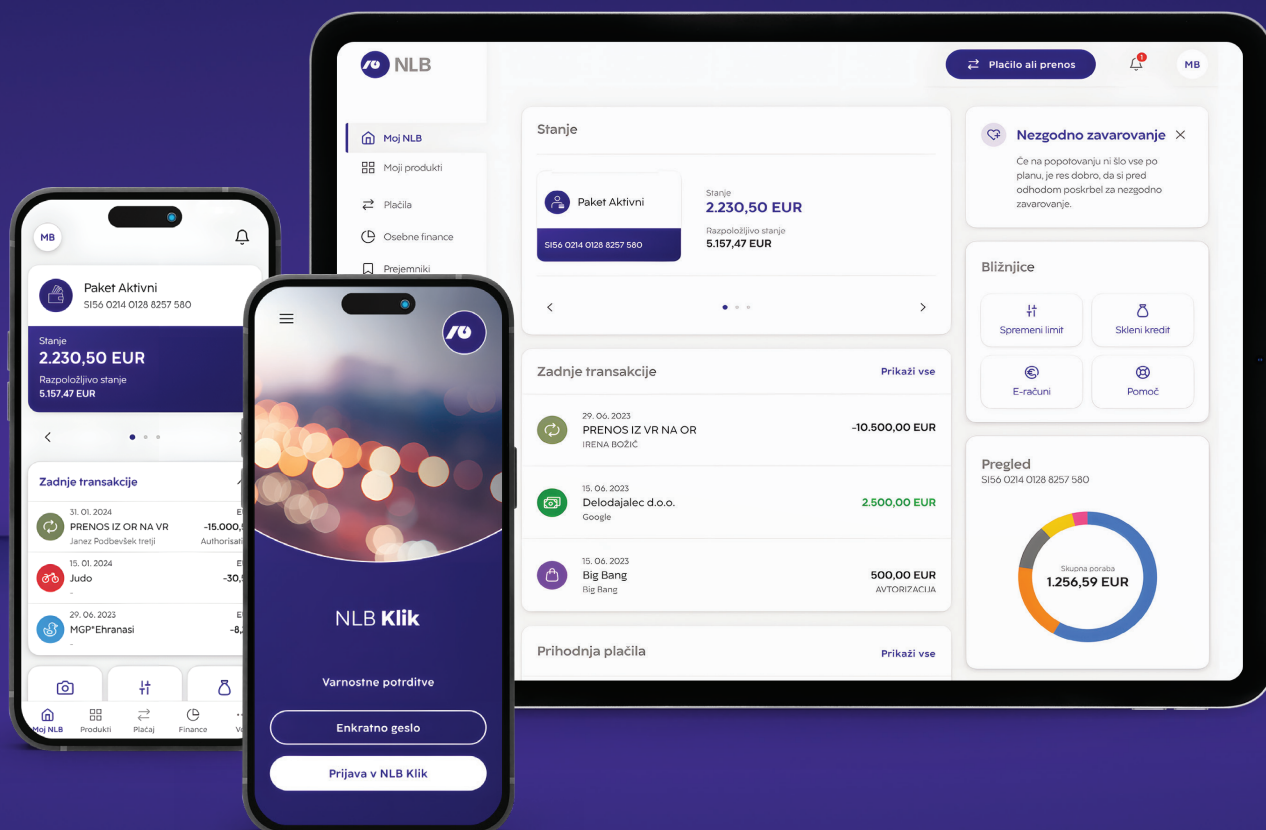
32 GB LPDDR5X 8533 MT/s

Notranji pomnilnik

1 TB 1TB PCIe NVMe Value



* Program je namenjen izključno HP-jevim komercialnim partnerjem. Vračilo velja za zamenjavo ene stare naprave za eno novo napravo HP z operacijskim sistemom Windows 11. HP bo preveril posredovane informacije in si pridržuje pravico do preverjanja originalnega dokazila o nakupu in dokazila o odstranitvi starih naprav iz lasti končnega uporabnika. Povačilo partnerju bo izplačano do konca junija 2025. HP si pridržuje pravico zahtevati vračilo v primeru neupoštevanja določil in pogojev programa. HP si pridržuje pravico, da kadar koli spremeni pogoje promocije brez predhodnega obvestila ali prekine promocijo. HP ne odgovarja za tehnične ali uredniške napake. Ponudba velja do 31.7.2025 ali do odprodaje zaloga in je na voljo izključno pri pooblaščenih distributerjih.



NLB Klik

Zmagovalna uporabniška izkušnja in enostavnost uporabe – zdaj v novi podobi.



Zavedamo se pomembnosti varnega in enostavnega rokovanja z vašimi financami v sodobnem digitalnem svetu. Zato posodabljammo naše storitve in izboljšujemo uporabniško izkušnjo. Nov NLB Klik tako prinaša novo podobo in še enostavnejše upravljanje vaših financ in produktov z naprednimi funkcionalnostmi in enotno uporabniško izkušnjo tako v spletni kot tudi mobilni banki. **Digitalne storitve NLB - Povsod, kjer ste vi.**

NLB