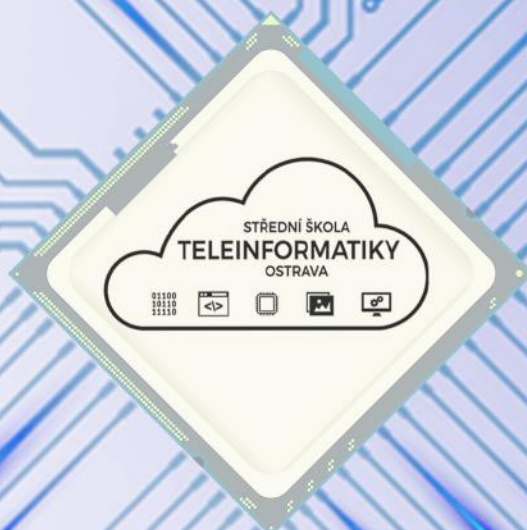


Druhé vydání  
2019

# TELEPIS



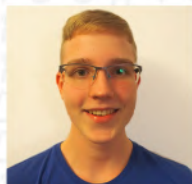
Střední škola  
teleinformatiky,  
Ostrava, příspěvková organizace

# Úvodní slovo

Milí čtenáři,  
dovolujeme si Vás přivítat u dalšího dílu našeho školního časopisu TelePis. Od minulého dílu se toho událo opravdu hodně a s řadou věcí Vás seznámíme. Dozvíte se, jak vylepšit své mobilní fotografie, seznámíme Vás se zájezdem do Anglie, představíme si nový mobilní telefon od Nokie a mnoho dalšího. V redakci jsme také přivítali nového člena, který si pro Vás do tohoto čísla připravil zajímavý článek o retro gamingu.

*Roman Skřípek*  
Šéfredaktor

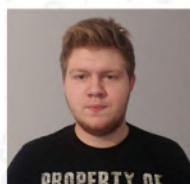
## Redakce



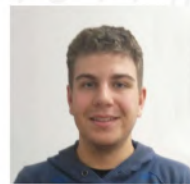
Roman Skřípek 2.A  
Šéfredaktor



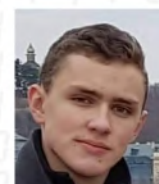
Matěj Juračko 2.A  
Designer



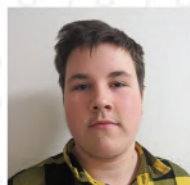
Vojtěch Pater 4.C  
Redaktor



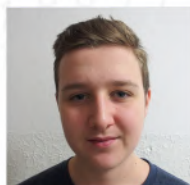
Evžen Florov 3.C  
Redaktor



Marek Krúpa 2.C  
Redaktor



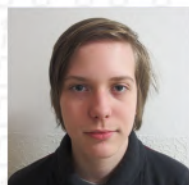
Dominik Grešák 1.B  
Redaktor



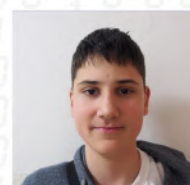
Matěj Marko 1.B  
Redaktor



Jakub Přichystal 1.C  
Redaktor



František Obr 1.B  
Redaktor



Jiří Pastrňák 1.A  
Redaktor



Vojta Pustějovský 1.A  
Redaktor



# Obsah

## ŠKOLA

<4> Šikana

<5> Výlet do Anglie

## NOVINKY ZE SVĚTA

<6> Mobilní fotografie

<8> Nokia 8.1

<9> Zabezpečení online účtů

<10> Retro gaming

<12> Bojové sporty v Ostravě

## OSTATNÍ

<14> Sport na internátě

<15> Co nás čeká v prevenci



Výlet do Anglie

5



Nokia 8.1

8



Sport na internátě

14

# ŠIKANA

V polovině minulého roku se na naší škole konala přednáška o šikaně. Přednáška se zabývala tím, co to je šikana, jak se chovat v určitých situacích a jak jim předejít. Probíhala v jednotlivých třídách vždy během 2 vyučovacích hodin a byla zaměřena na šikanu na školách, ať už středních, ale i základních, kde je šikana celkem rozsáhlá.

Přednášející pán na nás působil velmi zkušeně, přeci jen se touto problematikou zabývá více než 15 let. Uvedl nám i pár příkladů z praxe, kdy šikanátoři házeli pouzdra, batohy, nebo i samotnou oběť z okna (Naštěstí to šikanovaná osoba přežila).



Slovo šikana má původ ve francouzském „chicane“, což znamená „zlomyslné obtěžování, týrání.“ Já sám mám s šikanou zkušenosti, ale ne jako oběť, ani jako agresor. Má pozice byla neutrální a nezasahovala ani na jednu stranu. Ne že bych se dané oběti nezastal, ale jejich vztah byl komplikovaný. Oběť vše brala jako legraci jen do určitého bodu, po kterém kvůli své cholerické povaze „vybuchla“. Řešilo se to s různými psychology po dlouhou dobu, ale můžu říci, že se situace ve třídě uklidnila a 9. třídu jsme prošli celkem bez problému a napříč strastem to stmelilo náš kolektiv.

Redaktoři

Matěj Marko 1.B

Dominik Gřešák 1.B



# VÝLET DO ANGLIE

Dne 18.3. v šest hodin jsme bez jakýchkoliv problémů vyrazili autobusem směr Anglie. Naše trasa započala cestou do Hradce Králové, kde se nám vystřídali řidiči a pokračovali jsme do Prahy kde se k nám přidala naše průvodkyně. Dále už jsme mířili přes Německo, Belgii a Nizozemsko přímo do přístavu v Calais, odkud jsme pokračovali trajektem do Doveru. Nyní už nás od Londýna dělily přibližně dvě hodiny cesty.

Hned po příjezdu jsme si prohlédli London Eye a pokračovali jsme přes Temži kolem Elizabeth Tower k Westminsterskému paláci. Následně jsme si udělali procházku parkem a doputovali jsme k samotnému Buckinghamskému paláci, kde jsme měli příležitost spatřit průchod jezdecké gardy.

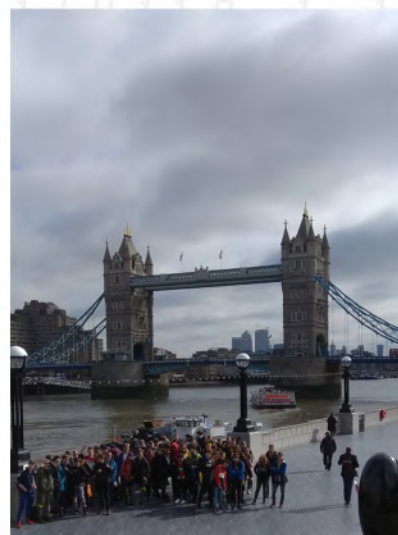


Jako další cíl jsme měli jezdecké stáje, odkud jsme po vystřídání stráží pokračovali na Trafalgarské náměstí. Na závěr jsme se vrátili k London Eye, kde jsme měli rezervaci a po překrásném zážitku jsme putovali do hostitelských domácností.

Třetí den jsme se vydali objevovat krásy příměstského městečka Brighton, kde jsme po procházce po pláži navštívili akvárium SEA LIFE, tam jsme strávili přibližně 2 hodiny a dále jsme měli rozchod, který několik z nás využilo kochutnání tradičního fish & chips. Poslední zastávkou tohoto dne byl Royal Pavilion a čekala nás poslední noc v našich hostitelských rodinách.

Poslední den našeho pobytu v Londýně jsme se šli podívat ke Katedrále svatého Pavla, odkud jsme šli přes Millenium bridge na opačný břeh řeky.

Prošli jsme kolem radnice, London bridge, válečné lodi HMS Belfast a pokračovali jsme na severní břeh přes Tower bridge. Zde jsme navštívili Tower of London, odkud jsme se metrem vydali na výstavu voskových figurín Madame Tussauds. Celý den jsme završili projížďkou lodí po Temži a u O2 Arény na nás již čekal autobus a my jsme se vydali na cestu zpět do České republiky.



Redaktoři  
Roman Skřípek 2.A  
Matěj Juračko 2.A

# MOBILNÍ FOTOGRAFIE

Všichni poslední dobou neustále držíme mobil v ruce ať už chceme, nebo ne. A když už ho nemáme v ruce, leží před námi na stole, nebo odpočívá v kapse. Častokrát, někdy i denně, přijde chvíle, kdy potřebujeme něco vyfotit. Ať už je to momentka na rodinné oslavě, dech beroucí západ slunce někde v přírodě, úžasná profilová fotka, nebo důležitý dokument. Ne vždy však s sebou nosíme zrcadlovku nebo kompakt a ne každý má na tyto přístroje prostředky. Proto využíváme našich malých pracantů a tady je pár tipů, jak vylepšit svou fotografii, ať už jste profík, nebo amatér. V tomto díle se dozvíte něco o portrétech, příště se můžete těšit na krajinu. Pokaždé se pokusím podělit o kousky z vlastní galerie.



Poslední dobou toho umí telefony čím dál, tím víc. Jako příklad můžu uvést možnost rozmazání pozadí nebo zkrášlovací režim. Ať už fotíte sami sebe, nebo kamarádku, například na Instagram, ne vždy je nejlepší nápad tyto funkce používat. Možnost tam sice je, ale ne vždy telefon rozezná přesný obrys člověka a navíc neumí rozeznat, jak daleko jsou různé objekty. Když to zkombinujete s beauty módem, dostanete ve finále fotku umělé figurky, za kterou je plácnutý, většinou plastický, blur efekt.





Pohrajte si s expozicí. Většina telefonů nabízí nastavení expozice už v automatickém režimu. At' už musíte pohnout s žárovkou/sluníčkem nahoru a dolů, nebo musíte pohnout se žlutým kroužkem někam jinam na fotce, můžete si tím najít zlatý střed, díky kterému bude vyrovnaně osvětlená osoba a obloha, nebo si expozici snižte/přesuňte na nejsvětlejší místo, a můžete fotit siluety. K vyrovnaní tmavých a světlých míst vám určitě pomůže funkce HDR, nebo pozdější doladění v různých aplikacích, jako Google Snapseed, nebo Adobe Lightroom, které můžu osobně doporučit.



Zoomujte, ale nepřehánějte! Funkci rozmazání pozadí vám to sice nenahradí a lehce, však ne znatelně, ztratíte kvalitu fotky, pokud nemáte druhou čočku, která slouží k zoomu bez ztráty kvality, avšak výsledek stojí za to. Fotka bude mít své kouzlo a díky, jen lehce, rozostřenému pozadí, bude fotka mnohem přirozenější a můžete se tím vyhnout třeba rozmazaným vlasům a brýlím, nebo nepříjemnému filtru.

Nezapomeňte, že si vždy můžete hrát a učit se metodou pokus, omyl.

# NOKIA 8.1

Tento telefon sice výrobce ohlásil na konci prosince, ale k nám přišel až v polovině února. A co nám tento telefon nabízí? Dnes už ve své třídě „průměrných“ 6GB RAM a 128GB ROM, ale je i horší verze se 4GB RAM a 64GB ROM a ta se jako jediná prodává v české kotlině. Pro tu lepší verzi si budete muset zajet do zahraničí. Jinak nám nabízí 6,18 palcový IPS displej (jak jinak) s výřezem a rozlišením 2244 x 1080 pixelů. Ale i když nás ochudili s pamětí, tak vše ostatní naštěstí zachovali. Pod kapotou je procesor Qualcomm Snapdragon 710, což je osmijádro na taktu 2,2 GHz, duální fotoaparát od německé společnosti Zeiss (dělají kvalitní zařízení do fotoaparátů) o rozlišení 12 a 13 Mpx a přední 20 Mpx fotoaparát. A co ještě umí? Umí třeba Bluetooth 5.0, NFC, samozřejmě Wi-Fi, GPS a má i USB – C a samozřejmě čtečku otisků prstů. A jelikož je tato Nokie v programu Androidu One, má Android 9 Pie, takže tento telefon je vhodný pro každého, kdo miluje nejnovější Android. A co baterie? Ta má kapacitu 3500 mAh a podporuje rychlonabíjení.

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| Operační systém       | Android 9.0 (Pie) |
| Paměť RAM             | 4096 MB           |
| Velikost displeje     | 6.18              |
| Rozlišení displeje    | 2280 x 1080       |
| Poměr stran displeje  | 18.7:9            |
| Rozlišení fotoaparátu | 20, 13 a 12 Mpx   |
| Kapacita baterie      | 3500 mAh          |
| Frekvence procesoru   | 2.2 GHz           |
| Uživatelská paměť     | 64 GB             |

Redaktor Jakub Přichystal 1.C





# ZABEZPEČENÍ ONLINE ÚČTŮ

Přestože v dnešní době je většina našich životů online, bezpečnost je něco, co většina z nás bere na lehkou váhu. Všichni už jste určitě slyšeli, že používání stejného hesla na všech účtech je špatné, nebo že se v heslech nemají používat jednoduchá jména, nebo data významných dnů.

Toto jsou velmi základní poučky, které ale většina z nás nedodržuje. Většinou to bývá pro naše vlastní pohodlí, nikdo si nechce pamatovat hromadu náhodných čísel a písmen. Proto skoro všichni používají stejná jednoduchá hesla nebo jejich varianty, které se často liší jen několika znaky.

Existuje ale program, kterým si můžete správu hesel ulehčit. Jedná se o správce hesel, který generuje unikátní hesla pro každou službu, kterou používáte a udržuje je zašifrované hlavním heslem, které si ovšem musíte stále pamatovat. Používáním správce hesel se řeší problém používání stejného hesla a používání slabých hesel. Vznikají však nové problémy, například pokud zapomenete šifrovací heslo, přijdete o přístup k vašim heslům, nebo pokud použijete moc jednoduché šifrovací heslo mohou být vaše hesla jednoduše zpřístupněna. A pokud používáte online správce hesel jako třeba LastPass, hrozí riziko uniku dat ze samotné služby, jako se stalo právě třeba LastPassu.

Používání správce hesel může být pro někoho komplikované, jelikož musí při každém přihlášení na cizím zařízení, například ve škole, opisovat heslo z jiného zařízení (například z mobilního telefonu).

Proto někteří stále používají jednoduchá hesla. V tomto případě je dobré používat dvoufázové ověření (2FA) všude, kde je to jen možné. Existuje několik metod dvoufázového ověření, mezi ty nejčastější patří ověření E-mailem, SMS zprávou nebo autentifikační aplikací. Všechny tyto způsoby obvykle vyžadují, abyste u sebe měli mobilní telefon, nebo jiné zařízení jako tablet, chytré hodinky, nebo notebook. Použití mobilního telefonu k ověření přihlášení však není vždy možné, například ve škole.

Proto je dobré zvážit koupi bezpečnostního klíče, a to buď standardu U2F nebo FIDO 2.

Bezpečnostní klíč je USB zařízení obvykle vizuálně podobné flash disku. Toto zařízení ovšem neudrží žádná uživatelská data, ale pouze generuje kódy podobně jako autentifikační aplikace (Toto vysvětlení je velmi zjednodušené.). Velká nevýhoda bezpečnostních klíčů spočívá v tom, že abyste bezpečnostní klíč mohli používat, tak je nutné, aby byl podporován samotnou službou a podporován vaším zařízením a prohlížečem. Aktuálně jsou bezpečnostní klíče podporovány v operačních systémech Windows nebo Mac OS s prohlížečem Chrome, Firefox nebo Microsoft Edge, Opera prozatím FIDO 2 nebo U2F nepodporuje. Android podporuje U2F nebo FIDO 2 klíče s technologií NFC a USB. iOS aktuálně nepodporuje ani jednu z těchto technologií.

Používání dvoufázového ověření může výrazně pomoci zabezpečení vašich online účtů.

Proto pokud nemůžete používat správce hesel zvažte prosím používání dvoufázového ověření.

# RETRO GAMING

Vývoj her je každým rokem lepší a lepší. Dnes již máme vymazlené počítače, na kterých rozjíždíme ty nejnáročnější hry s úžasnou grafikou, propracovaným gameplayem a pestrými příběhy, na těch nejrozumnějších platformách. K tomuto dnešnímu stavu ale byla potřeba hromada vývoje a historie. Pojdme si na to zavzpomínat. Hry a vývoj rozdělím do jednotlivých desetiletích, abychom v tom měli přehled.

## 40. – 50. léta 20. století

Možná byste to neřekli, ale ve 40. letech vznikla první hra která se považuje za předchůdce těch moderních. Byla to jednoduchá hra o střelbě na cíl. Tato hra fungovala na katodových trubiciích a bylo to jedno z prvních využití CRT technologie. V letech 50. se vývoj moc neposunul, ale dalo to vzniknout titulům jako OXO – 1952 (grafickou verzi známé hry piškvorky) nebo Tennis For Two - 1958 (Tennis pro dva).



## 60. léta

V této době se většina titulů hrála na amerických univerzitách, kde byly vyvíjeny jednotlivými studenty ve volném čase. Za jednu z nejvýznamnějších her tohoto období bych považoval Spacewar! – 1961. Hra proti sobě postavila 2 hráče, kteří po sobě stříleli rakety. Další vhodné jmenovat je například Space Travel – 1969, Periscope – 1966 nebo Chase – 1966 (která běžela na běžné televizi).

## 70. léta

70. léta byly hlavně v režii herních automatů. K celkovému posunu přispělo i založení společnosti Atari v roce 1972, která na dlouhá léta ovlivnila celý videoherní průmysl. První úspěšnou arkádovou hrou od této firmy se stal Pong. Princip hry je založen na stolním tenisu. Samotné Atari prodalo 19 000 herních automatů Pong a další společnosti více jak 50 000 kopií této hry. Dalšími významnými kousky jsou Space Invaders – 1978, Death Race – 1976 (považována za první brutální a kontroverzní hru) nebo Avatar – 1979 (hra podporovala již multiplayer).



## 80. léta

Přelomu 70. a 80. let se říká Zlatý věk videoher, hlavně díky titulům jako Space Invaders, Asteroids – 1979, Donkey Kong – 1981, Defender – 1980 nebo legendárního Pac-mana z roku 1980, kterého se jen v Americe prodalo nad 90 000 kopií. 80. léta dala vzniknout společnostem vydávajících hry ve velkém. Některé z nich fungují až dodnes jako všem známé Electronic Arts. Co je hlavní je to, že se začalo hrát na osobních počítačích, jak to známe dnes. A dále vznikla spousta herních konzolí, jako NES od Nintenda. Tituly jako Snipes -1983(první hra založena jenom na síťové hře), The Legend of Zelda - 1986, Dragon Quest - 1986, Final Fantasy - 1987, Metal Gear – 1987, jsou dnes již kultovní hry, které daly vzniknout velmi úspěšným sériím her.



## 90. léta

90. léta jsou pro mě nejvýznamnější období vývoje her. Přece jen kosit démony motorovkou v DOOM – 1993 nebo hraní za B.J. Blazkowicze ve Wolfensteinovi 3D - 1992, jsou nezapomenutelné momenty. V již zmíněném Wolfensteinovi se poprvé objevilo opravdové 3D, což byl velice důležitý milník v dalších hrách. V tomto období také vznikly žánry jako FPS, RTS, MMO nebo RPG. Mezi nejslavnější tituly patří Tomb Raider - 1996, Warcraft - 1994, Civilization - 1991, Diablo - 1996, Duke Nukem - 1991, Half-Life - 1998, Mortal Kombat - 1992, Need for Speed - 1994, Quake – 1996(který vytvořil základ pro moderní e-sport), Silent Hill - 1999, Starcraft - 1998 nebo Tekken 1994.

## Hry roku 2000 – 2010

Na hrách těchto let jsme vyrůstali. Přineslo to hlavně hry s pokročilou 3D grafikou, nebo konzole jako Playstation 2, nebo Xbox. Každý z nás si pamatuje hry jako je česká Mafia z roku 2002, Counter-Strike – 2000, Battlefield – 2002, Deus Ex – 2000, Gothic – 2001, pozdější Far Cry – 2004, The Witcher – 2007 nebo Assassin's Creed – 2007.

Doufám, že jsem vám tímto článkem navodil nějakou nostalgickou chvilku a třeba dostanete chuť si tyto hry opět zahrát.

# BOJOVÉ SPORTY V OSTRAVĚ

Co se lidem vybaví, když se řekne Ostrava a sport? Baník, Vítkovice a poslední dobou častěji i bojové sporty, a hlavně MMA. MMA - Smíšené bojové umění je jeden z nejpopulárnějších sportů dnešní doby. Pro některé jen sport, kde do sebe dva šílenci bezhlavě mlátí, pro jiného sport s mnoha pravidly a vzájemným respektem.

**Kdo jsou největší místní hvězdy bojových sportů?**

**Matěj Kuzník- MMA zápasník**

**Ondřej Raška- MMA zápasník**

**Jakub Gazdík- Thaiboxer**

**S těmito „celebritami“ se vám pokusím přinést i rozhovory.**



**Hlaní události:**

Největší událostí se momentálně stal turnaj UFC v Praze. UFC je nejprestižnější MMA organizace na světě, kde zápasí například Conor McGregor. Tento turnaj se odehrál dne 23.2.

V Praze v rámci série UFC FIGHT NIGHT. Na tento turnaj se do O2 arény přišlo podívat více než 16 000 diváků.

Mohli jsme vidět mnoho atraktivních zápasů. Jediným českým zástupcem byla příbramská střela Lucie Pudilová, která nastupovala za domácí podpory do svého nejtěžšího zápasu své dosavadní kariéry.

Lucka nastoupila proti americké veteránce (jak ve sportu, tak i v armádě) jménem Liz Carmouche.

Bohužel i přes skvělý výkon a úžasnou atmosféru Lucka prohrála na bodové rozhodnutí rozhodčích.





Mezi další události patřil OKTAGON DAY v nákupním centru Nová Karolina. Tato veřejná událost největší české organizace MMA měla veliký ohlas a do centra se přišly podívat více než 2000 diváků.

Na akci bylo k vidění nemálo zajímavých věcí, jako třeba rozhovory se zápasníky, veřejné tréninky, soutěže a pohled z očí do očí zápasníků, kteří se proti sobě postavili 16.3. v Ostravar aréně.



## Turnaj OKTAGON 11

Tento již zmiňovaný turnaj byl již v pořadí jedenáctým turnajem organizace OKTAGON.

Vlastníci této organizace jsou Ondřej Novotný a Pavol Neruda. Na tomto turnaji jsme se dočkali napínavých střetů a pikantních soubojů.

Redaktor Vojtěch Pustějovský 1.A



# SPORT NA INTERNÁTĚ

## Fotogalerie





# CO NÁS ČEKÁ V PREVENCI

## Malá ochutnávka

### Prokrastinace

Prokrastinace je výrazná a chronická tendence odkládat plnění (většinou administrativních či psychicky náročných) povinností a úkolů (zejména těch nepříjemných) na pozdější dobu. Může představovat rizikový fenomén pro duševní zdraví. Psychologové často popisují takové chování jako mechanismus pomáhající jedinci vyrovnat se s úzkostí spojenou s výkonem dané činnosti. Podle některých vědců jsou kritéria definující prokrastinaci následující: je kontraproduktivní, zbytečná a zdržující.

S prokrastinací je spojena tzv. rozhodovací paralýza, tzn. že člověk není schopen se rozhodnout a zvolit si z více možností. Složitější výběr vede k odkládání rozhodnutí.

Prokrastinace může vyústit ve stres, pocit viny, psychickou krizi a ztrátu produktivity. Spojení těchto pocitů může vést k další prokrastinaci, vytvářejíc tak určitý kruh.

Prokrastinace je do určité míry normální psychologické chování. Chronická prokrastinace však může být příznakem vážné mentální poruchy. Takto postižení lidé mají často strach vyhledat pomoc kvůli sociálnímu stigma a rozšířenému omylu, že prokrastinace je způsobena leností, nízkou silou vůle nebo malými ambicemi.

Redakce

