

jogo do foguete betano - symphonyinn.com

Autor: symphonyinn.com Palavras-chave: jogo do foguete betano

Jovens no oeste de Chade se organizam **jogo do foguete betano** grupos de vigilantes para combater sequestros

Cansados de esperar por ajuda das autoridades, jovens no oeste da região de Mayo-Kebbi Ouest, no sudoeste do Chade, estão se unindo **jogo do foguete betano** grupos de vigilantes, usando arcos, flechas e lanças para combater criminosos que se tornaram sequestradores profissionais.

"Nós guiamos os gendarmes na mata, mas também somos os primeiros a ir atrás dos criminosos após um sequestro", disse Amos Nangyo, chefe de uma das unidades **jogo do foguete betano** Pala, capital da região, que faz fronteira com o Camarões.

Uma nova crise se aproxima

Na última década, a região tri-fronteiriça de Liptako-Gourma, onde Burkina Faso, Mali e Níger se encontram, tornou-se um ponto quente de atividade jihadista **jogo do foguete betano** expansão. Mas outra crise está se desenvolvendo **jogo do foguete betano** uma região vizinha chamada de "triângulo da morte": a região que abrange Mayo-Kebbi Ouest e Logone Oriental no Chade, a Região Norte do Camarões e Lim-Pendé na República Centro-Africana.

Dados oficiais são difíceis de obter nessa região e muitas pessoas não relatam incidentes por medo de ataques adicionais.

No entanto, as autoridades chadianas dizem que os resgates pago na região somaram 43 milhões de Francos CFA (CFA) **jogo do foguete betano** 2024 e aumentaram para 52,4 milhões de CFA no ano seguinte.

Sequestros transfronteiriços

Em fevereiro de 2024, um médico polonês e **jogo do foguete betano** colega mexicana foram sequestrados na região de Tandjilé, no Chade, mas foram libertados uma semana depois, após uma missão de resgate combinada das forças chadianas e francesas.

Aproximadamente 86 milhões de CFA foram pagos **jogo do foguete betano** resgate **jogo do foguete betano** seis incidentes entre fevereiro e maio de 2024 na Região Norte do Camarões, de acordo com um relatório recente do Grupo de Iniciativa contra o Crime Transnacional Organizado.

Local	Número de sequestros	Resgate pago (CFA)
Mayo-Kebbi Ouest e Logone Oriental, Chade	Não disponível	43 milhões jogo do foguete betano 2024, 52,4 milhões jogo do foguete betano 2024
Região Norte, Camarões	6	86 milhões entre fevereiro e maio de 2024

O aumento no número de sequestros está acontecendo ao lado do tráfico de armas pequenas, roubo de gado e tráfico de drogas. Expertos dizem que os interesses econômicos, **jogo do foguete betano** vez de rixas étnicas ou religiosas, estão motivando os sequestros.

Na África Ocidental e Central, fronteiras porosas são a norma, permitindo que grupos terroristas como o Boko Haram, por exemplo, se movam ao longo do diagonal, de norte da Nigéria ao

corredor Camarões-Chade-CAR, **jogo do foguete betano** busca de vítimas potenciais e aliados criminosos para financer suas aventuras jihadistas.

Outros jogadores regionaux incluem pastores fulani, que os experts dizem poder ser tanto perpetradores quanto vítimas, dada **jogo do foguete betano** vida nômade e a natureza complexa da atividade criminosa na região.

Os Fulani, perçebidos como tendo muito dinheiro por ter rebanhos de gado, têm sido alvos frequentes de sequestro. Mas alguns pastores, chorando a perda de seu gado e outras posses para roubo, ou cansados de serem assediados por agentes de segurança, também têm se convertido ao sequestro.

Há também os *zaraguinas*, bandos de bandidos e mercenários rebeldes que estão ativos nas florestas do norte da República Centro-Africana, alguns dos quais têm migrado de seus vizinhos, como o Chade.

Os alvos incluem comerciantes, servidores públicos, trabalhadores humanitários e qualquer pessoa que pareça remotamente importante ou provável de ter parentes e amigos capazes de arrecadar resgates.

PiDP-10: la réplique de l'ordinateur principal PDP-10 de 1966

Sur mon bureau en ce moment, à côté de mon ordinateur de jeu haut de gamme ultra-moderne, se trouve un étrange appareil qui ressemble au panneau de contrôle d'un vaisseau spatial dans un film de science-fiction des années 1970. Il n'a pas de clavier, pas d'écran, juste plusieurs lignes soignées d'interrupteurs colorés sous une cascade de lumières clignotantes. Si vous pensiez que la récente vague de consoles de jeu rétro telles que la Mini SNES et la Mega Drive Mini était une surprise dans la nostalgie technologique, voici le PiDP-10, une réplique à l'échelle 2:3 du ordinateur principal PDP-10 de la Digital Equipment Corporation (DEC) lancé en 1966. Conçu et construit par un groupe international d'enthousiastes de l'informatique connus sous le nom d'Obsolescence Garantie, il s'agit d'une chose de beauté.

Les origines du projet

Les origines du projet remontent à 2024. Oscar Vermeulen, un économiste néerlandais et collectionneur d'ordinateurs de longue date, voulait construire une réplique unique d'un ordinateur principal PDP-8, une machine dont il était obsédé depuis l'enfance. "J'avais un Commodore 64 et je le montrais avec fierté à un ami de mon père", dit-il. "Il a simplement reniflé et a dit que le Commodore était un jouet. Un vrai ordinateur était un PDP, spécifiquement un PDP-8. Alors, j'ai commencé à chercher des ordinateurs PDP-8 usagés, mais je n'en ai jamais trouvé. Ils sont des objets de collection maintenant, extrêmement chers et presque toujours cassés. Alors, j'ai décidé de me faire une réplique pour moi-même."

Une réplique qui devient un projet de groupe

En tant que perfectionniste, Vermeulen a décidé qu'il avait besoin d'une couverture de panneau avant professionnelle. "L'entreprise qui pouvait le faire m'a dit que je devrais payer une grande feuille entière de quatre mètres carrés de Perspex, assez pour 50 de ces panneaux", dit-il. "Alors, j'en ai fait 49 de plus, en pensant que je trouverais 49 autres idiots. Je n'avais aucune idée que dans les années à venir, je ferais des milliers à ma table de salle à manger."

Pendant ce temps, Vermeulen a commencé à publier sur divers groupes de discussion de l'informatique vintage sur Google Groups où des personnes travaillaient déjà sur des émulateurs de logiciels de pré-microprocesseurs. À mesure que la nouvelle de sa réplique se répandait, elle est devenue très rapidement une activité de groupe, et maintenant plus de 100 personnes y sont impliquées. Pendant que Vermeulen se concentre sur la conception de la reproduction matérielle

- le panneau avant avec ses interrupteurs et ses lumières fonctionnels -, d'autres s'occupent de divers aspects de l'émulation de logiciels open-source, qui a une histoire complexe. Au cœur se trouve SIMH, créé par l'ancien employé de DEC et méga-star hacker Bob Supnik, qui émule une gamme d'ordinateurs classiques. Cela a ensuite été modifié par Richard Cornwell et Lars Brinkhoff, ajoutant un support de conducteur pour le système d'exploitation ITS de l'OS PDP-10 et d'autres projets MIT.

Il y avait beaucoup d'autres personnes impliquées en cours de route, certaines collectant et préservant d'anciennes bandes de sauvegarde, d'autres ajoutant des raffinements et débogage, ou fournissant des documents et des schémas.

L'attention aux détails

L'attention portée aux détails est sauvage. Les lumières à l'avant ne sont pas seulement pour le spectacle. Comme dans la machine d'origine, elles indiquent les instructions en cours d'exécution, un éparpillement de signaux CPU, le contenu de la mémoire. Vermeulen s'y réfère comme regarder le rythme cardiaque de l'ordinateur. Cet élément a été pris très au sérieux. "Deux personnes ont passé des mois sur un problème particulier", dit Vermeulen. "Comme vous le savez, les LED s'allument et s'éteignent, mais les lampes à incandescence brillent simplement. Alors, il y a eu une étude complète pour faire en sorte que les LED simulent le scintillement des lampes d'origine. Et puis nous avons découvert qu'il y avait une différence de scintillement entre les lampes des différentes années. Des mesures ont été prises, des mathématiques ont été appliquées, mais nous avons ajouté le scintillement de la lampe. Plus de temps CPU est consacré à la simulation de cela que sur la simulation de l'original CPU!"

Pourquoi? Pourquoi se donner tant de mal?

Tout d'abord, il y a l'importance historique. Construits de 1959 à la fin des années 1970, les ordinateurs PDP étaient révolutionnaires. Non seulement étaient-ils beaucoup moins chers que les grands ordinateurs centraux utilisés par les militaires et les grandes entreprises, ils étaient conçus comme des machines multipropos, entièrement interactives. Vous n'aviez pas à produire des programmes sur des cartes perforées qui étaient ensuite remis à l'équipe informatique, qui les exécutaient sur l'ordinateur, qui fournissait une impression, que vous déboguiez peut-être un jour plus tard. Avec les PDP, vous pouviez taper directement dans l'ordinateur et tester les résultats immédiatement.

Ces facteurs ont conduit à un énorme éclat d'expérimentation. La plupart des langages de programmation modernes, y compris C, ont commencé sur des machines DEC; un PDP-10 était au centre du MIT AI Lab, la pièce dans laquelle le terme intelligence artificielle a été inventé. "Les ordinateurs PDP-10 dominaient Arpanet, qui était le précurseur d'Internet", dit Lars Brinkhoff. "Les protocoles Internet ont été prototypés sur PDP-10, PDP-11 et d'autres ordinateurs. Le projet GNU a été inspiré par le partage gratuit de logiciels et d'informations sur le PDP-10. La voix artificielle de Stephen Hawking est venue d'un dispositif DECtalk, qui est issu de la recherche sur la synthèse vocale de Dennis Klatt commencée sur un PDP-9."

Les PDP ont été installés dans des laboratoires universitaires du monde entier, où ils ont été embrassés par une génération émergente d'ingénieurs, de scientifiques et de codeurs - les pirates informatiques d'origine. Steve Wozniak a commencé à coder sur un PDP-8, une machine plus petite et moins chère qui s'est vendue en milliers à des amateurs - son système d'exploitation, OS/8, était l'ancêtre de MS-DOS. Les lycéens Bill Gates et Paul Allen ont utilisé pour programmer des PCP-10. Et c'est sur les ordinateurs PDP que l'étudiant MIT Steve Russell et un groupe d'amis ont conçu le shoot-'em-up, SpaceWar!, l'un des premiers jeux vidéo à fonctionner sur un ordinateur.

Ces machines sont alors une partie vitale de notre culture numérique - elles sont la fournaise des

industries modernes de jeux et de technologie. Mais pour être compris, ils doivent être utilisés. "Le problème avec l'histoire informatique est que vous ne pouvez pas vraiment la montrer en mettant quelques vieux ordinateurs morts dans un musée - cela ne vous dit presque rien", dit Vermeulen. "Vous devez expérimenter ces machines, comment elles fonctionnaient. Et le problème avec les ordinateurs d'avant, grosso modo, 1975, c'est qu'ils sont grands, lourds et pratiquement impossibles à garder en marche."

La réponse est l'émulation. Les répliques PDP reproduisent toutes les façades originales, avec leurs lumières et interrupteurs, mais le calcul est géré par un Raspberry Pi micro-ordinateur attaché à l'arrière via un port série. Pour le faire fonctionner à la maison, vous insérez le Raspberry Pi, branchez un clavier et un moniteur, le démarrez et téléchargez le logiciel. Ensuite, basculez un interrupteur sur le PDP-10 avant, redémarrez le Raspberry Pi, et maintenant vous êtes en mode PDP, votre moniteur exécutant une fenêtre émulant l'ancien affichage Knight TV. C'est ce que j'attendais. Nous comprenons tous le rôle seminal de SpaceWar dans la naissance de l'industrie moderne des jeux vidéo, mais le jouer, le contrôler réellement l'un des vaisseaux spatiaux se battant dans des explosions vectorielles devant un paysage étoilé clignotant ... cela se sent comme l'expérience de l'histoire.

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: jogo do foguete betano

Palavras-chave: **jogo do foguete betano - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-09-14