

## Crisis en el Estadio de Wembley: Harry Kane salva a Inglaterra

El 7 de julio de 2024, en el Estadio de Wembley, se gestaba una crisis. Dinamarca ganaba 1-0 a Inglaterra en las semifinales de la Eurocopa 2024, gracias a un gol de tiro libre de Mikel Damsgaard que sorprendió a Jordan Pickford, y los anfitriones comenzaban a sentir la presión. Y entonces, Harry Kane se adentró en el campo. Durante todo el torneo, la gente se había preguntado por qué se alejaba tanto del área. ¿Por qué no estaba en el área? ¿Por egoísmo, porque se consideraba un número 10? Aquí está la respuesta. Recibiendo el balón a medio camino dentro del campo de Dinamarca, Kane controló con el pie izquierdo y, sin levantar el pie, jugó un pase letal que dividió la defensa con el derecho. Se fue Bukayo Saka, corriendo hacia la derecha, y cuando el centro bajo del extremo fue desviado en su propia portería por Simon Kjaer, Inglaterra volvió a ponerse en camino hacia la victoria.

### La ingenuidad de Kane, el punto de inflexión

La ingenuidad de Kane fue el punto de inflexión. Se había estado ajustando después de sus lesiones en el tobillo, corriendo menos por las bandas y operando más como un mediapunta, mientras conservaba esa enorme amenaza goleadora. No es un delantero centro ni un mediapunta; en su lugar, es un 9,5, una mezcla de Alan Shearer y Teddy Sheringham, la merma en la potencia de su carrera no le impide alejarse de los centrales, girarse y enviar a un extremo por delante con un pase abierto.

Lo vimos tantas veces cuando se asociaba con Son Heung-min en el Tottenham. Se fue al Bayern Múnich el verano pasado y terminó su primera temporada en Alemania con 44 goles y ocho asistencias en todas las competiciones. Y el domingo, cuando Inglaterra comenzó su campaña de la Eurocopa 2024 con una victoria por 1-0 sobre Serbia, solo tocó el balón dos veces en la primera parte, pasó la mayor parte del partido siendo zarandeado por tres defensas grandes y no tuvo un disparo a puerta hasta el final del partido.

Fue un partido al estilo Erling Haaland: poca participación en la construcción, mucha frustración, una narrativa definida por si la gran ocasión acaba en la red. Después, sin embargo, Kane y Southgate se mostraron satisfechos con el desarrollo de los acontecimientos. Kane explicó que formaba parte del plan jugar arriba y dar espacio a Jude Bellingham y Phil Foden entre líneas. Southgate habló del juego de contención de Kane que alivió la presión en la segunda parte. Jamie Carragher, escribiendo en su columna del Daily Telegraph, dijo que Inglaterra no ganará la Eurocopa si Kane no puede retomar su antiguo papel de creador.

### ¿Por qué juega tan arriba? ¿Por qué está todo el rato en el área?

Sin embargo, como dijo Kane, cada partido será diferente. Se dudó de Kane al principio de la Eurocopa 2024 y del Mundial 2024, solo para responder con una ráfaga de goles en ambas ocasiones. No apuest

## Voyager 1: NASA encontra solução criativa para problema de comunicação com nossa sonda espacial mais distante

Inscreva-se para receber as últimas notícias sobre ciências da **site de aposta** na nossa newsletter Wonder Theory.

Explore o universo com notícias sobre descobrimentos fascinantes, avanços científicos e mais.

Por primeira vez **site de aposta** cinco meses, engenheiros da NASA receberam dados decifráveis do Voyager 1 após criarem uma solução criativa para resolver um problema de comunicação a bordo da nossa sonda espacial mais distante no cosmos.

O Voyager 1 está atualmente a cerca de 15 bilhões de milhas (24 bilhões de quilômetros) de distância e, aos 46 anos, a sonda mostrou vários sinais de envelhecimento e peculiaridades nos últimos anos.

A última falha experimentada pelo Voyager 1 surgiu **site de aposta** novembro de 2024, quando o modulador de telemetria do sistema de voo de dados começou a enviar um padrão repetitivo indescifrável de código.

O sistema de voo de dados do Voyager 1 coleta informações dos instrumentos científicos e agrupa-as com dados de engenharia que refletem seu status de saúde atual. A equipe de controle de missão na Terra recebe esses dados **site de aposta** código binário, ou uma série de uns e zeros.

Mas desde novembro, o sistema de voo de dados do Voyager 1 estava preso **site de aposta** um loop. Enquanto a sonda continuou a enviar um sinal de rádio estável para **site de aposta** equipe de controle de missão na Terra nos últimos meses, o sinal não continha nenhum dado utilizável.

A equipe recebeu os primeiros dados coerentes sobre o status e a saúde dos sistemas de engenharia do Voyager 1 **site de aposta** 20 de abril. Embora a equipe esteja ainda revisando as informações, tudo o que eles viram até agora sugere que o Voyager 1 está saudável e operando corretamente.

## Uma solução criativa

A quebra-through veio como resultado de um inteligente bote e do esclarecimento de um mistério que levou a uma única parte.

Após a descoberta do problema, a equipe de missão tentou enviar comandos para reiniciar o sistema de computador da sonda e aprender mais sobre a causa subjacente do problema.

A equipe enviou um comando chamado "pontada" para o Voyager 1 **site de aposta** 1º de março para fazer o sistema de voo de dados executar diferentes sequências de software na esperança de descobrir o que estava causando o problema.

Em 3 de março, a equipe percebeu que a atividade de uma parte do sistema de voo de dados se destacava do resto dos dados confusos.

Embora o sinal não estivesse no formato com o qual a equipe do Voyager está acostumada a ver quando o sistema de voo de dados está funcionando corretamente, um engenheiro do Deep Space Network conseguiu decodificá-lo.

O sinal decodificado incluiu um relatório da memória inteira do sistema de voo de dados.

Investigando o relatório, a equipe determinou a causa do problema:

3% da memória do sistema de voo de dados está corrompida. Uma única parte responsável por armazenar parte da memória do sistema, incluindo algum código de software do computador, não está funcionando corretamente.

A perda do código na parte causou os dados científicos e de engenharia do Voyager 1 serem inutilizáveis.

Não havendo como reparar a parte, a equipe optou por armazenar o código afetado da parte **site de aposta** outro local da memória do sistema.

---

### Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: site de aposta

Palavras-chave: **site de aposta - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-07-23