

PARTIDA!
Lança os dados!
ON OFF

MOTOR
AVANÇA 2 CASAS

HACKERS
VOLTA AO INÍCIO!
101
0010
01001000
10100111
0100100

PLACA-MÃE

SOBRECARGA
AVANÇA 2 CASAS

PLACA DE REDE

PILHA
AA+

FALHA D'INTERNET
RECUA 2 CASAS

LED
ACENDE O FLASH E PÕE EM BAIXO DA TUA CARA

CHEGADA!
OFF

SOBRE AQUECIMENTO
SALTA A TUA VEZ

PLACA DE SOM
CANTA O TEU MELHOR (OU PIOR) FADO!

ONDAS DE SOM

LIGAÇÃO INSTÁVEL
LANÇA OS DADOS:
1 A 3 RECUA 1 CASA
4 A 6 AVANÇA 1 CASA

ÁGUA

CORROSÃO
SALTA A TUA VEZ

RESISTÊNCIA

NOVO PROCESSADOR
LANÇA OS DADOS DE NOVO!

INTERRRUTOR

ENTRADA HDMI
FECHA OS OLHOS DURANTE A PRÓXIMA VOLTA

VÍRUS
SALTA A TUA VEZ

NATUREZA
JOGOU DEMAIS, VAI RESPIRAR!

DÍODO

MAIS REDE
AVANÇA 2 CASAS

DISSIPADOR DE CALOR
FAZ UM LEQUE COM UM PAPEL E REFRESCA O TEU VIZINHO

DISCO RÍGIDO

CORTE DE ELETRICIDADE
SALTA A TUA VEZ

ENTRADA USB
LANÇA OS DADOS:
1 A 3 SENTIDO ERRADO, SALTA A TUA VEZ
4 A 6 SENTIDO CERTO, JOGA DE NOVO

E-MAIL ENVIADO
AVANÇA 1 CASA

RAM

BUG!
RECUA 1 CASA

LÂMPADA

PLACA GRÁFICA
DESENHA O CAPI OU A MAGUI

CONDENSADOR

FICHEIRO CORROMPIDO
RECUA 3 CASAS

INSTRUÇÕES

O jogador mais novo é o primeiro a começar. Depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Ao chegar a sua vez de jogar, o jogador lança o dado e avança o seu pião o número de casas indicadas pelo dado. Quando um pião chega a uma casa já ocupada por outro pião, o mesmo retrocede até à casa ocupada pelo pião que acabou de tomar o seu lugar.

Objetivo de jogo: ser o primeiro a chegar à casa final!

Explorámos as cyber-terras de computador e a história das placas de circuito. Desde a sua criação e até os nossos dias, milhares foram fabricadas. Criadas para facilitar a tarefa de cablagem, pudemos ver que funcionam muito bem.

Mas, como todas as outras coisas, temos que pensar no futuro: como é que as vamos reciclar, como é que nos vamos reinventar?

- ✱ Talvez a próxima placa de circuito não seja visível a olho nu, porque será demasiado pequena.
- ✱ Ou talvez a próxima placa de circuito seja toda transparente, possa ser colocada em computadores e teremos assim tecnologia transparente.
- ✱ Talvez algum cientista louco crie placas de circuito nos nossos corpos para andarmos por aí como robôs.

Ou então, se gostares de tudo isso, serás tu a criar a placa de circuito do futuro!

SABIAS QUE...

A maior placa de circuito (em 2021) media 72 metros. A placa mais fina tem a espessura de um cabelo.



©Trackwise

SABIAS QUE...

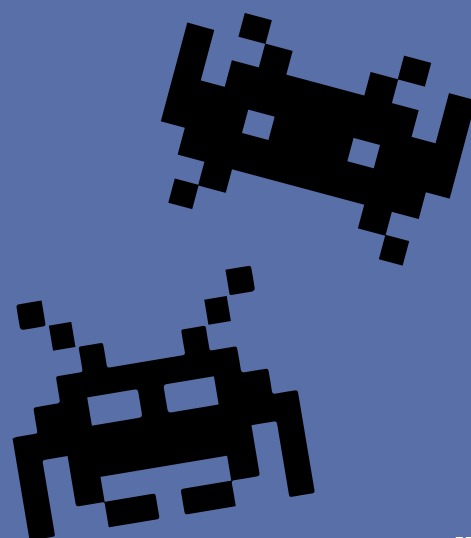
As placas de circuito foram criadas, no princípio, para substituir os cabos. E assim se reduziram os custos e os tempos de produção.

SABIAS QUE...

Algumas placas de circuito são flexíveis para se adaptarem às máquinas onde funcionam.



©directindustry.fr



Hugo Magalhães

As INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

Olá! Sabias que inteligências artificiais podem ajudar-te a criar coisas novas, como histórias e desenhos, mas também pode infringir os direitos de autor tal como os humanos fazem? Vamos aprender mais sobre isso.

Olá de novo, sabias que a frase que acabaste de ler não foi escrita por um humano mas por uma Inteligência Artificial. É quase impossível de distinguir!

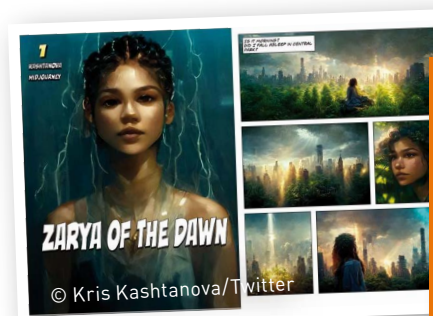
Antes de tudo, o que é uma **inteligência artificial**? É um programa num computador que "pensa" como um humano, ou quase. Tu dás-lhe informação e com o que ela aprende, a Inteligência Artificial cria outra informação.

No entanto, o programa obtém esta informação **ilegalmente**, violando os direitos de autor dos criadores originais. Por exemplo, no caso de desenhos, os criadores de **IA (Inteligência Artificial)** usam outras obras de arte e fotografias de artistas (que não sabem dessa utilização indevida).

Mas a quem pertencem as imagens e os textos criados?

Aos criadores da IA, aos criadores das obras que foram usadas para treinar a IA ou àqueles que a usam? **Ninguém sabe realmente**, ainda não existem leis para isso.

Lembra-te, usa as inteligências artificiais, mas com cuidado. São ferramentas que podem ser muito interessantes, mas que não deves usar sem **responsabilidade**.



SABIAS QUE...

Nos Estados-unidos, uma "artista" que publicou uma banda desenhada feita inteiramente com a IA **Midjourney** (uma IA de desenho) não foi considerado como autor da obra depois de ter passado em tribunal.

VOCABULÁRIO

Copyright:

é um conceito legal que concede ao criador de uma obra os direitos exclusivos sobre como ela é usada e distribuída.

Propriedade Intelectual:

são os direitos que protegem as criações da mente humana.

Programa:

é uma sequência de comandos a dar a um computador.

Hugo Magalhães