

11
2015

StrEleC

Ročník III., Číslo 1, NOVEMBER 2015

Obsah

Úvodník.....	1
Novinky	1
Všimli sme si.....	6
Praktický elektrikár s Vraťom (Farebná hudba).....	7
Svet technológii (Prečo a ako používať viac, ako jeden monitor)	9
Svet technológii (Ako sa vytvárajú hry - herný engine)	11
Interview s Mgr. Veronikou Bittnerovou	15
Interview s Vratislavom Režom	17
RELAX (viete že:)	19
RELAX (vtipy, výroky učiteľov)	20
Nie sme šikovní len v technike.....	23
Redakčná rada	25



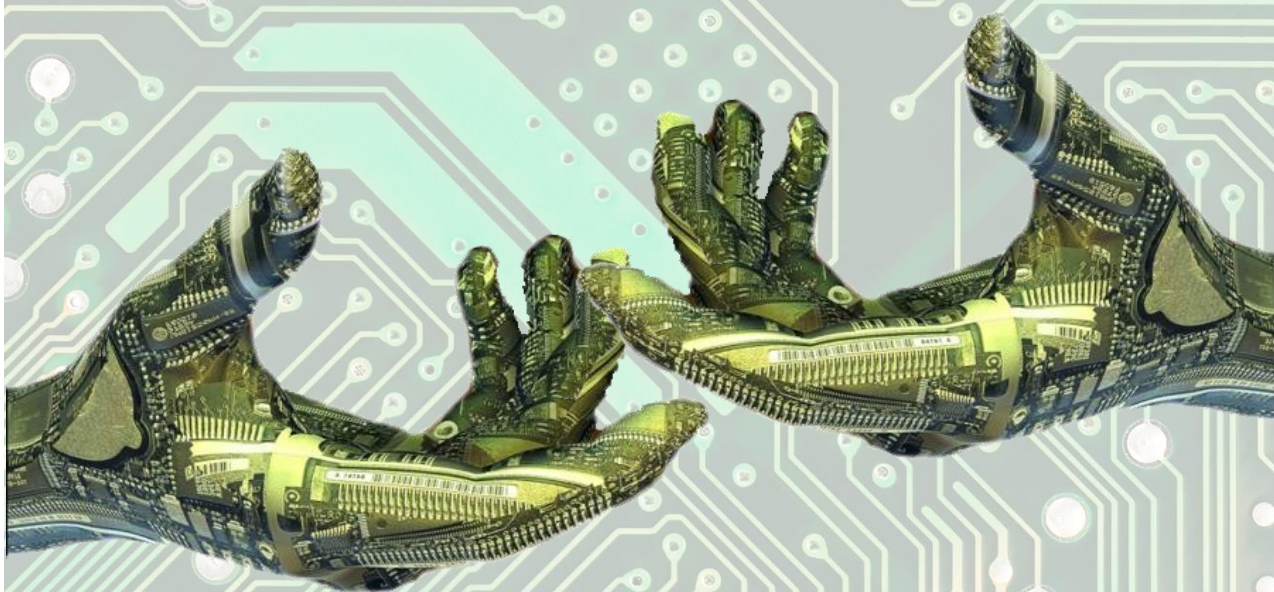
Úvodník

Rád by som vás privítal do tohto nového školského roka, verím, že ste si oddýchli od školy počas prázdnin a nabrali aj značnú energiu k tomu, aby ste mohli čo najlepšie odštartovať tento školský rok. Tento rok sa nesie v znamení 200. výročia narodenia slávneho národovca Ľudovíta Štúra, ktorý bol veľkým prínosom pre celý slovenský národ vo viacerých oblastiach.

Na čo treba určite myslieť, je aj štvrtýrok, v ktorého znamení vychádza prvé tohtoročné číslo nášho časopisu. Aby známky nestrašili, napríklad privalom upomienok a aby boli na vás hrdí aj rodičia, treba na známky myslieť celých desať mesiacov. S radosťou môžem konštatovať, že už v prvých týždňoch dosiahli niektorí žiaci našej školy pozoruhodné úspechy, o čom sa dočítate v tomto čísle.

Tiež sme privítali okrem prvákov i niekoľko nových učiteľov. S jednou z nich sme si dovolili urobiť aj malý rozhovor, ktorý si tu môžete prečítať. Časopis prináša niekoľko ďalších rubriek, pri ktorých čítaní vám prajeme pekné zážitky, relax, no i poučenie.

Už by som len dodal, že naďalej hľadáme nových autorov článkov a spolupracovníkov, prispievateľov, najmä amatérskeho básnikára či prozaika, nech napíše na vratislavrezo@gmail.com alebo milan_biro@centrum.sk. Teším sa na ďalšie číslo časopisu, ktoré pre vás pripravujeme.



Novinky

Biela pastelka

Dňa 25.9.2015 (piatok) prebehla na našej škole verejná zbierka „Biela pastelka“. Žiaci mohli prispieť tým, že si za 1€ zakúpili bielu pastelku.

Všetkým organizátorom a darcom Ďakujeme!!!

Krajský festival vedy a techniky

Dňa 9.10.2015 sa v priestoroch SPŠ Polytechnickej uskutočnil Krajský festival vedy a techniky, z ktorého naši žiaci **Vratislav Režo (IV.B)** a **Milan Kalina (IV.A)** postúpili do celoštátneho kola s projektom **Auto na superkondenzátor**.



GRATULUJEME!!!

Autosalón 2015

Ako každý rok, tak aj tento sa naša škola zúčastnila výstavy s názvom Autosalón. Dňa 9.10.2015 sme sa vybrali na Agrokomplex pozrieť si, čo je nové vo svete motorizmu.

Vedecká show Michaela Londesborougha

Dňa 13.10.2015 (utorok) sa žiaci II.A zúčastnili odbornej prednášky na tému: **Tajomstvo energie**.

Zenit v programovaní – školské kolo

Dňa 14.10.2015 sa uskutočnila súťaž v priestoroch našej školy. **Kategóriu A vyhral Marek Benc (III.A)**, ktorý získal 105 bodov z 205. Druhý skončil **Juraj Brestovský (IV.B)**, ten získal 20 bodov, ďalej sa umiestnili **Martin Michaele (III.B)** a **Matúš Tomšík (IV.B)**, obaja získali 20 bodov.

Kategóriu B vyhral Filip Gerhát (II.A), ten získal 105 bodov z 205. Druhý skončil **Marek Hlinka (II.A)**, získal 5 bodov.

Vítazom gratulujeme!!!

Veľtrh Elosys 2015

Dňa 15.10.2015 sa žiaci **IV.A**, **IV.B** a **IV.M** zúčastnili na 21. ročníku medzinárodného veľtrhu elektrotechniky, elektroniky, energetiky a telekomunikácií.



Majstrovstvá SR mladých civilných záchranárov

Náš žiak **Sebastián Svorad** z triedy **I.S** obsadil na majstrovstvách SR mladých záchranárov civilnej ochrany skvelé **1. miesto**.

GRATULUJEME!!!

Exkurzia v Literárnom múzeu v Martine

Dňa 22.10. prebehla tradičná exkurzia žiakov SPŠ SE do Literárneho múzea v Martine, patriaceho Matici slovenskej. Zúčastnili sa jej výbery žiakov z **III.A**, **III.S**, **IV. B**, **III.B**, ako aj dopĺňajúci jednotlivci z tried **II.M/S**, **IV.M**, **II.A** a **I.B**, za prítomnosti 4 vyučujúcich.

Pri prehliadke múzea bol použitý dôraz na literárne obdobia, ktoré sa naozaj vyučujú na našej škole, teda klasicizmus, romantizmus a realizmus. Naopak, len informatívne boli predstavené obdobia renesancie a baroka.

Pri prehliadke Národného cintorína nám počasie maximálne prišlo teplotou, bezvetrím a bez preháňok. Žiaci mohli osobne za prítomnosti lektorky vidieť mohyly J.C. Hronského, M. Kukučina, J. Jesenského, K. Kuzmányho a ďalších. O každom z nich sa navyše dozvedeli aj podstatné informácie, keďže neboli rušivé vplyvy počasie, žiakov výklad veľmi zaujal. Exkurzia celkovo svoj účel splnila, rozšírila žiakom prehľad v oblasti kultúrno-historicko-literárnej, väčšinu žiakov bytostne oslovila.



Halloween

Ako už býva zvykom na našej škole deň pred prázdninami, konkrétne 28.10.2015, sme sa učili v trošku inej atmosfére.



Burza práce – Topoľčany

Dňa 2.11.2015 sa pod pedagogickým dozorom zúčastnili naši žiaci Burze práce v Topoľčanoch.

Za vzornú reprezentáciu školy ďakujeme !!!

Exkurzia Kia Žilina

Dňa 3.11.2015 žiaci III.M a IV.S navštívili automobilku KIA v Žiline. Počasie bolo príjemné, pozreli si celú výrobu niektorých modelov tejto značky, a to: Ceed, Sportage, Venga a Pro_Ceed.

Výtlak činky na lavičke

Dňa 5.11.2015 sa piati naši žiaci zúčastnili súťaže **Výtlak činky na lavičke**, ktorá prebiehala v priestoroch SOŠ Potravinárskej. Súťažilo sa vo viacerých váhových kategóriách. V kategórii do 70 kíl sa žiak **Samuel Demény (III.S)** umiestnil na **vynikajúcom 1. mieste**. V kategórii do 80 kíl sa **Marek Šatura (IV.S)** umiestnil na 2. mieste. V kategórii do 90 kíl sa **Marek Bedeč (IV.S)** umiestnil na 3. mieste. V kategórii nad 90 kíl **Roman Segiň (III.B)** skončil druhý a **Martin Dúbravský (II.MS)** tretí.

Srdečne gratulujeme a prajeme veľa úspechov v krajských kolách!!!

Darovanie krvi

Dňa 09.11.2015 prebiehala na našej škole akcia študentská kvapka krvi. Vďaka čomu potom na hodinách bola presila vyučujúcich.

Jakub Pintér, III.M

Všimli sme si...

Každému sa v škole z času na čas stanú veci, ktoré sa mu neudejú každý deň. Občas sa stane aj celej triede nejaká vec, ktorá sa jej každý deň nestáva. A sem patrí aj nepríjemná udalosť, o ktorej počuli snád' všetci z nás. Zmiznuté zámky na šatniach.

Vec je odhalená jednoducho. Šatniari chcú zámok zamknúť, ale tam, na svojom zvyčajnom mieste, čiže na pletive, nebol nijaký zámok! Skúsme hádať prečo. Ja mám na vysvetlenie len dve možnosti. Prvá je, že sa tie zámky samy zoberú a utečú. A tá druhá je, že tie zámky, jednoducho povedané, niekto "čorkne". Myslím, že sa zhodneme, ktorá možnosť to asi je.

Čudujem sa pri pomyslení, že to niekoho vôbec napadne, ale čo je na zaplakanie, že to aj niekto robí – robí viacnásobne. Nejde mi to do hlavy z viacerých dôvodov: Tak jeden z nich je aj ten, že ja aj mnohí iní sme za každú srandu, ale toto nech sa nato pozerám z akéhokoľvek uhla, tak mi to vtipné nepríde.

Ďalší dôvod je, že keby sa ma priateľka spýta, čo som robil v škole, a ja poviem že som kradol zámky, tak by som už asi žiadnu nemal. Takže toto bude asi odkaz od 99,69% študentov na škole: Milý pán zlodej zámkov. Povedz to doma, povedz to priateľke, povedz to priateľom mimo školy, aký hrdinský čin si vykonal. Nie? Nepovieš, že? Nie si schopný obhájiť si zlomyseľnosť, si zbabelý to priznať niekomu do očí. Ok. Tomuto poslednému rozumiem, všetci by sme sa takto zachovali na tvojom mieste. Ale my, aspoň drvivá väčšina z nás, nemusíme zatĺkať a hanbiť sa za seba. Som si istý, že sa snažíme robiť veci, ktoré môžeme verejne priznať a často sme na to hrdí. Tešiť sa z kamošov, ak im pomôžeme, mať dobrý pocit zo zdokonaľovania sa v odbore, úprimne si pohovoriť s priateľmi. Pod' do toho s nami. Rob len tie veci, na ktoré budeš ty i ľudia z tvojho okolia hrdí a nebudeš sa už báť, že ťa niekto prichytí, že sa to prevalí, prestaneš byť zbabelec a nešťastník, ktorý sa zožiera. Želám ti začať nový život a uvidíš, že to bude pre okolie a najmä pre teba výborný krok.

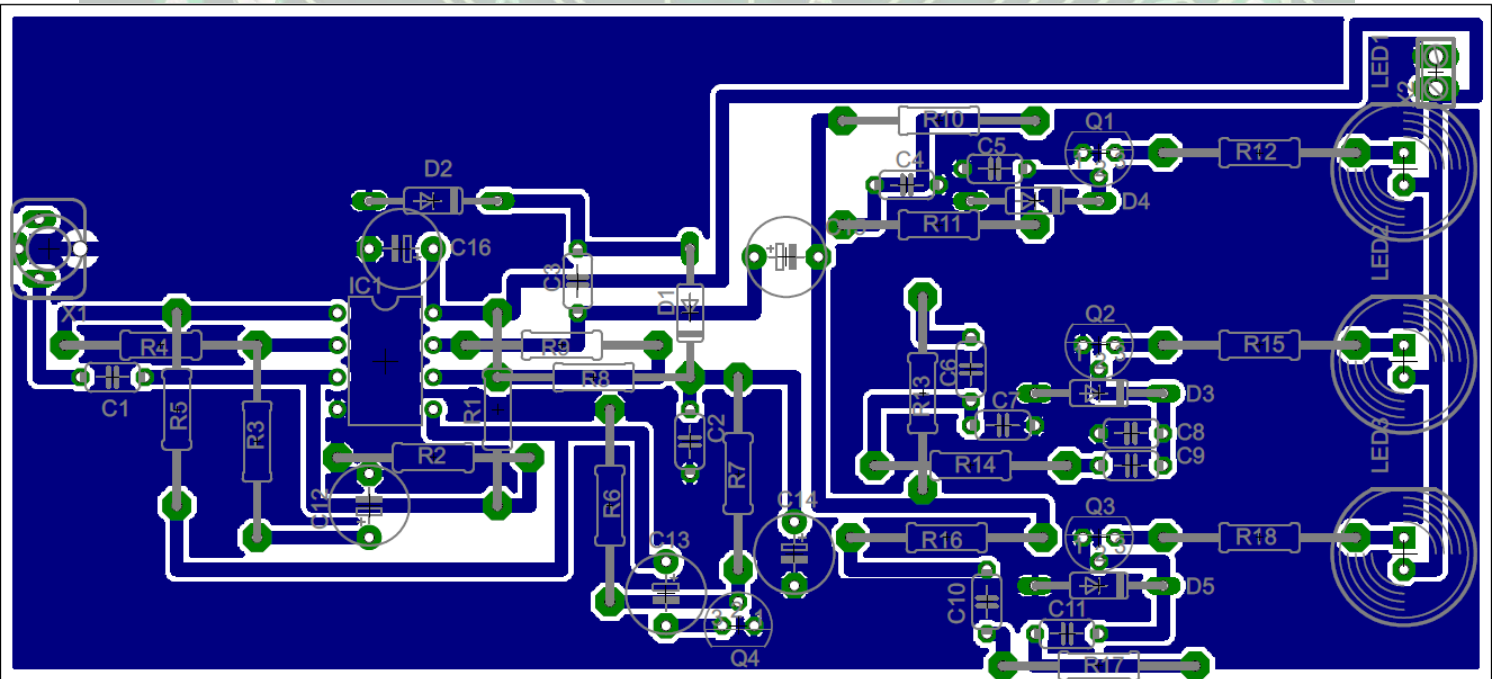
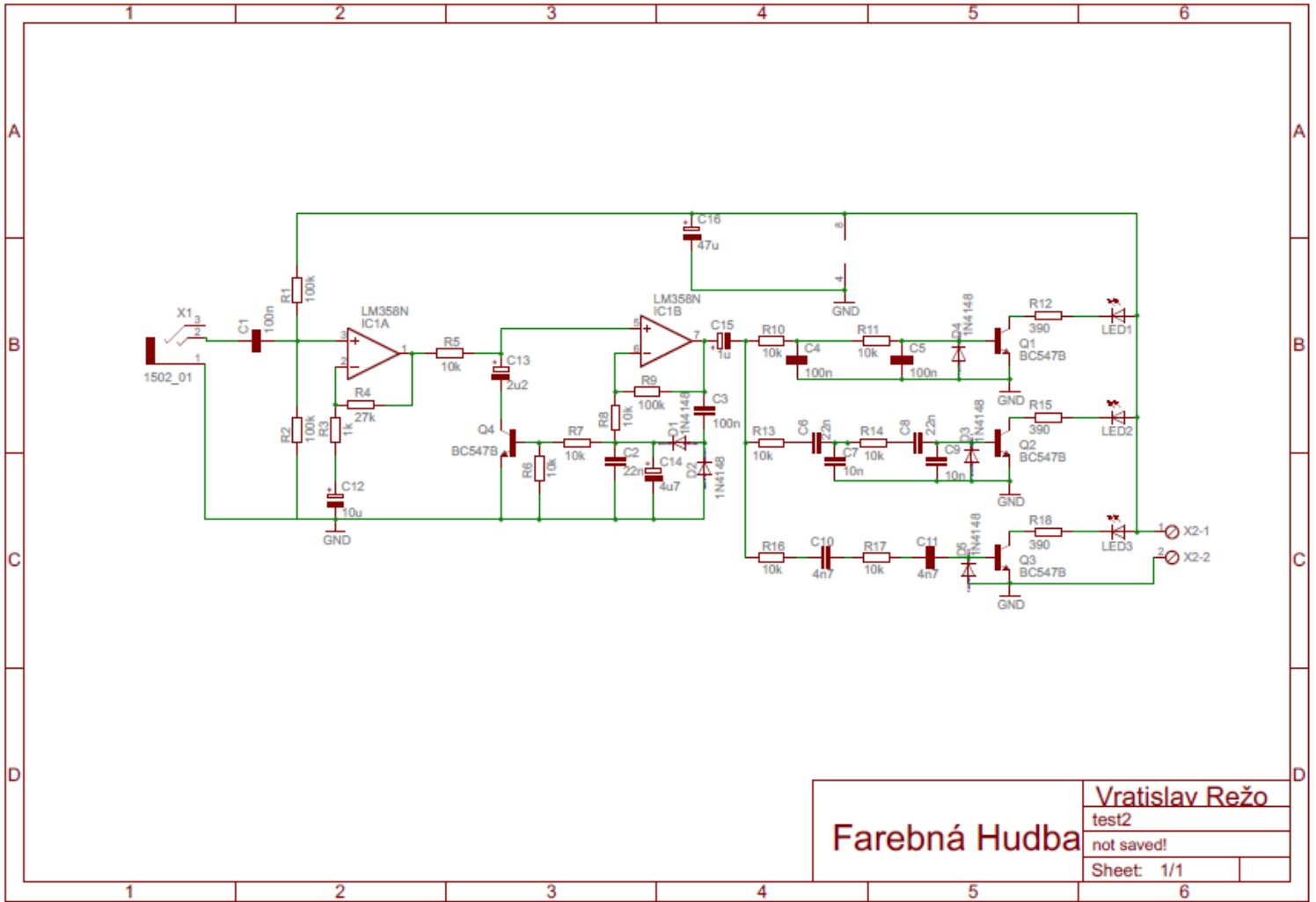
Ján Chrenko, IV.S

Praktický elektrikár s Vraťom

(Farebná hudba)

Farebná hudba alebo zobrazovač výšok, stredov a basov. Na každé frekvenčné pásmo máme určenú LED-diódu. Basy sú do 200Hz (Červená LED), stredy sú od 200Hz po 4kHz(Žltá LED) , nad 4 kHz sú zase výšky (Zelená LED). Ako vstupný obvod na zosilnenie je použitý operačný zosilňovač LM358 s nastaveným zosilnením $A_u=28$. Na oddelenie jednotlivých frekvencií od seba som použil RC filtre v zapojení dolnej priepuste, hornej priepuste a ich kombináciou, RC filter má iba útlm 3dB, takže som ich dal dva za seba, aby sa znásobilo utlmenie a aj zvýšila presnosť zobrazovania.

C1	100n	C-EU050-024X044	C050-024X044	Q1	BC547B	BC547B	TO92
C2	22n	C-EU050-024X044	C050-024X044	Q2	BC547B	BC547B	TO92
C3	100n	C-EU050-024X044	C050-024X044	Q3	BC547B	BC547B.	TO92
C4	100n	C-EU050-024X044	C050-024X044	Q4	BC547B	BC547B	TO92
C5	100n	C-EU050-024X044	C050-024X044	R1	100k	R-EU_0207/15	0207/15
C6	22n	C-EU050-024X044	C050-024X044	R2	100k	R-EU_0207/15	0207/15
C7	10n	C-EU050-024X044	C050-024X044	R3	1k	R-EU_0207/15	0207/15
C8	22n	C-EU050-024X044	C050-024X044	R4	27k	R-EU_0207/15	0207/15
C9	10n	C-EU050-024X044	C050-024X044	R5	10k	R-EU_0207/15	0207/15
C10	4n7	C-EU050-024X044	C050-024X044	R6	10k	R-EU_0207/15	0207/15
C11	4n7	C-EU050-024X044	C050-024X044	R7	10k	R-EU_0207/15	0207/15
C12	10u	CPOL-EUE5-6.	E5-6	R8	10k	R-EU_0207/15	0207/15
C13	2u2	CPOL-EUE5-6	E5-6	R9	100k	R-EU_0207/15	0207/15
C14	4u7	CPOL-EUE5-6.	E5-6	R10	10k	R-EU_0207/15	0207/15
C15	1u	CPOL-EUE5-6	E5-6	R11	10k	R-EU_0207/15	0207/15
C16	47u	CPOL-EUE5-6	E5-6	R12	390	R-EU_0207/15	0207/15
D1	1N4148	1N4148DO35-10	DO35-10	R13	10k	R-EU_0207/15	0207/15
D2	1N4148	1N4148DO35-10	DO35-10	R14	10k	R-EU_0207/15	0207/15
D3	1N4148	1N4148DO35-10	DO35-10	R15	390	R-EU_0207/15	0207/15
D4	1N4148	1N4148DO35-10	DO35-10	R16	10k	R-EU_0207/15	0207/15
D5	1N4148	1N4148DO35-10	DO35-10	R17	10k	R-EU_0207/15	0207/15
IC1	LM358N	LM358N	DIL08	R18	390	R-EU_0207/15	0207/15
LED1	LED10MM			X1	1502_01	1502_01	1502_01
LED2	LED10MM			X2	MPT2	2POL254	
LED3	LED10MM						



Vratislav Režo, IV.B

Svet technológií

(Prečo a ako používať viac, ako jeden monitor)

Práca v profesionálnych programoch

Väčšina profesionálnych programov (napr. balík Adobe CS, Autodesk a mnohé iné) vám dovoľí "odpojiť" jednotlivé okná a panely a ľubovoľne ich premiestniť, napríklad aj na ďalšie obrazovky. Takto si môžete potrebné elementy podľa potreby zväčšiť, priblížiť, alebo akokoľvek zoskupiť a zorganizovať, čo vám v konečnom dôsledku pomôže vašu prácu zľahčiť, prípadne zefektívniť.



Tvorba dokumentov, referátov, prezentácií

Ako študenti to všetci poznáme. Máte za úlohu vytvoriť prezentáciu na danú tému. Otvoríte svoj obľúbený prehliadač a vyhladáte si stránku z Wikipédie. Otvoríte PowerPoint a pustíte sa do práce: kopírovať text, prepnúť okná, vložiť ho do prezentácie, upraviť, znova sa prepnúť do prehliadača a opakovať. Je oveľa praktickejšie mať program (či už spomenutý PowerPoint, Word, alebo čokoľvek iné) a zdroj informácií vedľa seba. Môže sa vám zdať, že rozdiel bude zanedbateľný, no ak to ako ja vyskúšate, nebudete sa chcieť vrátiť.

Hardware monitoring

Tento bod je skôr z mojej osobnej skúsenosti a možno vás nebude zaujímať, aleja som človek, ktorý sa stará o svoj hardware. Druhý monitor používam pri hraní hier na sledovanie teplôt CPU aj GPU, využitia RAM, počtu snímkov za sekundu (FPS) a podobne. Ak by ste to predsa len chceli vyskúšať, odporúčam vyskúšať program MSI Afterburner.

Sociálne aplikácie

Veľmi často mám rôzne sociálne a chatové aplikácie (Skype, Facebook,...) práve na vedľajšom monitore. Či už hrám hry, pracujem, sledujem filmy alebo videá, vždy vidím, či a kto mi píše bez toho, že by som musel prerušovať svoju prácu alebo činnosť.

Hranie hier

Ak máte 3 alebo viac obrazoviek s rovnakou veľkosťou a rozlíšením, môžete použiť software ako napríklad AMD Eyefinity, ktorý z troch monitorov vytvorí jeden virtuálny široký display, ktorý využijete najmä v racingovkách a simulátoroch na zvýšenie vášho zorného uhla.



Čokoľvek, čo vás napadne

Mohol by som donekonečna rozmýšľať a vypisovať, ako môžete využiť viacero obrazoviek. Ak sa vám podarí si nejaký ten monitor zaobstarat', sami zistíte, čo potrebujete a čo vyhovuje vám. Sky is the limit ;)

Pár slov na záver

Mnohé z toho, čo som napísal vám pravdepodobne bude pripadať ako maličkosti, a ak na svojom počítači nezarábate na živobytie, asi vám príde zbytočné vyhadzovať peniaze za takéto drobnosti.

Vedľajšia obrazovka (alebo obrazovky) nemusí byť nič "extra". V mojom prípade ide o niekoľko ročný LG Flatron (1280x1024 4:3), ktorý doma prakticky nikto nepoužíval, a mám ho teda zadarmo. Ak máte záujem o nejaký ten monitor navyše, nemusíte zrovna kupovať nový. Popozerajte sa doma, po susedoch, opýtajte sa na vašej základnej škole alebo v miestnej firme, či neplánujú niečo vyradiť. Prípadne (hlavne pre notebookových používateľov) môžete skúsiť použiť váš televízor.

Zostava viacerých obrazoviek je podľa mňa niečo, čo by si mal každý vyskúšať, ak má možnosť tak urobiť. Možno si budete myslieť, že je to zbytočnosť pre ľudí, ktorí nevedia, kam s peniazmi, alebo vás to ako mňa chytí a nikdy sa toho nebudete chcieť vzdať.

Filip Gerhát, II.A

Svet technológií

(Ako sa vytvárajú hry - herný engine)

Zdravím vás všetkých, učiteľov aj študentov pri čítaní môjho príspevku. Tento bude ale tak troška inakší. Povieme si, ako sa vlastne tieto hry robia.

Je mnoho vecí, ktoré správna hra potrebuje na to, aby celkovo fungovala (textúry, animácie, kódovanie,...), preto sa tu zameriame na hlavný aspekt týchto hier a to je herný engine.

Herný engine slúži na celkové vytváranie týchto hier, na ich spracovanie a samozrejme aj spustenie. Engines dokážu vytvárateľom hier uľahčiť prácu, teda nejde všetko iba cez kód, ale to závisí podľa typu enginu.

V tomto príspevku vám vymenujem 5 najlepších herných enginov, ktoré sa v dnešnej dobe dosť používajú a sú veľmi známe práve kvôli skvelým hrám. Tak si spravte pohodlie a ideme na to ☺.

1. game maker

Možno si pomyslíte, že tento engine je nanič, lebo grafika nie je bohvieaká, no game maker je známy svojou neuveriteľnou jednoduchosťou. Nepotrebuje pri ňom žiadne skúsenosti s kódovaním a môžete vytvoriť hry rýchlo a efektívne a nielen hry na PC, ale aj na Playstation.



Navyše je zadarmo, takže si ho môžete hneď aj stiahnuť.

Nevýhodou tohto enginu je, že za možnosť vytvorenia hier na Playstation, Xbox či Android si musíte priplatiť a to celkom vysokú sumu.

Niektoré naozaj dobré hry, ktoré boli na tomto vytvorené : Gunpoint, Hotline Miami, Spelunky, Super Crate Box,...

2. Construct 2

Ďalší engine, ktorý vyzerá podobne ako game maker, ale je to zase niečo iné. Construct 2 je tiež zadarmo, takže si ho môžete stiahnuť. Samozrejme, nemusíte vedieť kód a tento engine je ako aj ten predchádzajúci určený pre 2D hry. Obsahuje aj prvky, s ktorými sa rýchlosť vytvorenia hier ešte viac zvýši, no nečakajte, že spravíte hru za deň.



Nevýhody. Tak ako ten predtým aj tento má limity. Free verzia vám umožní vytvoriť hry iba na Android a na iOS iba singleplayerovky a sú tu aj limity ohľadne špeciálnych efektov a pod. Samozrejme, môžete si kúpiť profesionálnu či biznis verziu, ktorá vám všetko umožní, no budete si musieť pripraviť min. 100 eur.

Hry vytvorené s týmto enginom : The Next Penelope, Airscape : The Fall of Gravity, Cosmochoria,...

3. Cryengine

Tento engine už je o krok dopredu od ostatných (a to celkom veľký). Cryengine umožňuje vytvárať 3D hry s úžasným grafickým spracovaním. S využitím jazykov C++ a mnohých ostatných vecí môžete vytvoriť naozaj pekné hry a jedny z nich sú populárne doteraz.



Nevýhodou tohto enginu je, že nie je zadarmo. Mesačne musíte platiť 10 dolárov, t.j. približne 9 eur. Samozrejme, sú tam menšie limity, no dá sa diskutovať aj o profesionálnej licencií s Cryengine tímom, ak máte hlboké vzťahy s Crytek a máte prístup k plnému základnému kódu.

Hry vytvorené s týmto enginom : Ryse : Son of Rome, Crysis, Sniper : Ghost Warrior 2,...

4. UNITY

Ďalší suprový engine. Unity patrí medzi najpopulárnejšie enginy a dajú sa ním vytvoriť naozaj dobré, ale aj pekne vyzerajúce hry. Unity je zadarmo, takže si ho môžete stiahnuť. Umožňuje a uľahčuje mnoho vecí (viem to z osobnej skúsenosti). Engine využíva programovacie jazyky C# a Java.



Nevýhodou je zase limitovanosť. S free licenciou neviete, či je vaša hra stabilná alebo nie a nemôžete dať hru do skúšobnej bety. No najväčšou nevýhodou je cena. Za profesionálnu licenciю so všetkými výhodami musíte platiť 75\$ za mesiac. Bohužiaľ, ak tam chcete mať úplne všetko, musíte siahnuť poriadne do peňaženky, pretože 1500\$(cca 1400 eur) je už riadne číslo.

Hry vytvorené s Unity : DeadLock, Dead Trigger 2, The Forest,...

5. Unreal engine

Tento engine je proste super. Obsahuje naozaj veľké množstvo vecí. Nielenže nepotrebuje vedieť kód, ale sú tu zadarmo tutoriály, ako vytvoriť herné aspekty (animácie, cinematiky, textúry), dokonca sú tu aj príklady na vytvorenie vecí. Grafika je jednoducho fascinujúca



až neuveriteľná. A môžete vytvoriť hru aj na mobil. Ba dokonca si vybrať typ hry, aký chcete robiť. Či 2D, 3D, či z prvej alebo tretej osoby, lietadlá alebo autá,... obrovské možnosti a to všetko ZADARMO. Neexistuje tu ani Pro verzia, teda tu nie sú ani limity! Kedysi ste museli za používanie platiť 25 eur, no od marca tohto roka vrátili všetkým peniaze a všetky budúce updaty budú zadarmo. No proste super.

Nevýhody? No budete potrebovať viac než tento program. Na modelovanie, animácie a zvuky budete musieť potrebovať sólo program (Blender, 3Ds Max, FL

Studio,...) a tie už nie sú komplet zadarmo. A 5% zo zisku z vašej hry ide komunitě Unreal Engineu.

Hry vytvorené s Unreal Engine : **Killing Floor**, Chivalry : Medieval Warfare, **Unreal Tournament**,...

Tipy:

1. Tak či tak budete musieť použiť nejaké množstvo peňazí na kúpenie softvéru alebo niečoho iného, takže peniaze hrajú svoju rolu.
2. Nerobte hry sami! Síce zisk z hry máte iba pre seba, ale bude vám to neskutočne dlho trvať, najmä, ak neviete animovať, modelovať, ozvučiť a pod. Pozvite si skúsených ľudí a o zisk sa potom podelíte. Môžete im aj mesačne platiť za ich prácu, ale to robte iba, ak na to máte money.
3. Nenáhlite sa. Hry trvajú roky, kým sa spravia aj za pomoci desiatok ľudí. Lepšia je hra spravená za 5 rokov a bez chyby ako hra za rok a s množstvom chýb. Dobre si premyslite, čo tam patrí, napíšte si príbeh, atď. Buďte trpezliví, pretože trpezlivosť prináša ruže ☺.
4. Nevzdávajte to! Je to možno nudné, unavujúce a kráti to vašu peňaženku, ale ak si viete financie dobre zariadiť, po čase to dáte. Dajte sa do toho, lebo výsledok za to stojí.
5. **Nezabúdajte : Nie je dôležitá grafika, ale hrateľnosť.**

Michal Arpáš, III. M

Interview s Mgr. Veronikou Bittnerovou

Pripravili sme pre vás rozhovor s našou novou pani profesorkou - Mgr. Veronikou Bittnerovou. Mladá, cieľavedomá učiteľka anglického jazyka, ktorá predtým učila v jazykovej škole, nám o sebe prezradí, aká bola študentka, ale aj to, že ideálni študenti neexistujú. :)

-Tak pre začiatok, ako ste dnes máte? Aký máte deň?

Mám sa dobre, ďakujem ☺

-Na našej škole ste práve začali učiť, ste spokojná? Máte už nejakú nepríjemnú skúsenosť?

Zatiaľ som nemala nepríjemnú skúsenosť a verím, že ani mať nebudem ☺ Som milo prekvapená zo študentov, v dobrom slova zmysle, či už ide o správanie alebo záujem o angličtinu. Takže som spokojná s výberom školy.

- Čo vravíte na ostatných kolegov? Sadli ste si alebo naopak...?

S kolegami som veľmi spokojná, sme taká dobrá partia, vieme sa zasmiať, ale aj pomôcť si navzájom. Nestihla som sa ešte so všetkými dobre spoznať, ale verím, že sa to v čo najbližšej dobe napraví.

- Skúste porovnať učenie v jazykovej škole a tu u nás. V čom je rozdiel?

Najväčší rozdiel je asi v pracovnej dobe, tam sa začína vyučovať poobede a trvá to do večerných hodín, čo mi veľmi nevyhovovalo.

- Čomu sa venujete vo voľnom čase? Máte nejaké koníčky?

V poslednej dobe som začala venovať joge a môžem povedať, že je to fakt super relax pre telo aj dušu ☺ Ak mám trošku voľného času, tak ho trávim s rodinou a kamarátkami. Baví ma takisto volejbal, ale na ten už veľa času nie je.

- Ako ste sa dostali k jazykom? Prečo práve angličtina?

Prečo práve angličtina? Pravdu povediac, nikdy som sa nad touto otázkou nezamýšľala. Rodičia ma už ako prváčku dali na doučovanie angličtiny, kde sme sa ako deti hrovou formou učili rôzne riekanky a pesničky, čo ma bavilo oveľa viac ako povinná nemčina na základnej škole. Takže to asi rozhodlo o výbere jazyka.

- Aká ste boli študentka?

Bola som celkom dobrá študentka, základnou školou som prešla s jednotkami, stredná už priniesla aj nejaké tie dvojky a výška, tam už asi nikoho nezaujímajú známky počas štúdia, hlavné je, že človek skončil s diplomom 😊 Bola som svedomitá študentka, musela som mať prehľad vo veciach, ale opisovanie mi vôbec nešlo. Raz som sa o to pokúsila a nedopadlo to najšťastnejšie, takže som to rýchlo vzdala 😊

- Aký by mal byť podľa Vás ideálny študent? A akých naopak nemáte rada?

Ideálny študent asi neexistuje. Mne by úplne stačilo ak by študenti dávali pozor na hodine, tam sa dá zapamätať veľa užitočných vecí a potom sa už tomu doma nemusia venovať. Nie každý má talent na jazyky ale snažiť sa musí každý, veď nikdy nevieme, kedy sa nám taká angličtina zide.

- Ste spokojná s výkonmi svojich študentov?

Som tu necelé tri mesiace, takže je ešte skoro hovoriť o spokojnosti alebo nespokojnosti s výkonmi študentov. Niektorým to ide lepšie, iným slabšie. Verím, že sa to bude len a len zlepšovať.

- Niečo, čo by ste chceli povedať na záver?

Asi len toľko, že som rada, že som mohla absolvovať tento rozhovor. 😊

Rozhovor pripravila: A. Tomanová, II.A.

Interview s Vratislavom Režom

V poradí ďalší rozhovor je s naším študentom zo IV.B - Vratislavom Režom, ktorý úspešne reprezentoval školu v súťaži ENERSOL a mal by byť príkladom pre ďalších našich študentov. Čo to bolo vlastne za súťaž a aké mal z nej pocity sa dozvieme v rozhovore.

Tiež vždy tá úvodná otázka. Ako sa máš? Aký máš deň?

Ale fajn, ujde

- Prečo si sa rozhodol práve pre elektrotechnickú školu? Vybral si si sám alebo ti s výberom pomáhali rodičia?

Chcel som ísť na elektrotechnickú školu, lebo s elektronikou som začal robiť odmala a mal som ju stále okolo seba. A „gymple“ mi moc nevoňali .

- Dosiahol si už mnoho úspechov. Vlni si vyhral súťaž ENERSOL, čo je to vlastne za súťaž?

Je to súťaž, kde sú projekty zamerané na šetrenie planéty či ohľadom výroby, spracovania, a využitia energií ,alebo propagovania šetrenia energie .

- Bolo to náročné?

Zo začiatku to vypadalo nereálne, ale keď sme sa blížili k koncu, bolo to pohode.

- Čo všetky tie prípravy okolo toho, ako si to zvládal?

Je pravda, niektoré veci sa riešili na poslednú chvíľu, ale inak sa to dalo zvládnuť, lebo nám pomáhal pán Ing. Mada.

- Aký máš pocit z víťazstva?

Vcelku dobrý, len som bol sklamaný, že o takéto súťaže nie je väčší záujem.

- Myslíš, že si svojou prácou nejakou motivoval ostatných žiakov?

Tak tých, ktorí sú trochu zdatní určite, lebo vidia, že sa dá aj z školy dostať dosť vysoko.

- Niečo, čo by si chcel odkázať na záver?

Robiť takéto projekty ma význam z viacerých hľadísk. Ak to bude dobrý projekt, nahradíte si PRAKTICKÚ časť maturity KOP-kou alebo pri niektorých súťažiach sú aj odmeny v rôznych formách. Plus tí, ktorí chcú ísť na vysokú školu, majú bonusové body.



Rozhovor pripravila: A. Tomanová, II.A.

RELAX

(viete že:)

- 1) Na zlízanie zmrzliny je potrebné v priemere 142,18 liznutí!
- 2) Mucha žije iba 14 dní.
- 3) Na každom kontinente je mesto, ktoré sa volá Rím.
- 4) Ráno je človek približne o 1cm vyšší než večer v dôsledku znižovania medzistavcových platničiek váhou tela v priebehu dňa.
- 5) V Japonsku zamestnávajú ľudí, ktorých prácou je vtlačať cestujúcich do vozňov metra.
- 6) Priemerná ceruzka je schopná nakresliť čiaru dlhú 50km.
- 7) Golf je jediným športom, ktorý hrali aj na Mesiaci.
- 8) Autá ako Škoda Fabia, Renault Clio, Opel Corsa, Ford Ka, Nissan Micra alebo Toyota Yaris sú veľké ako srdce veľryby.
- 9) Leonardo da Vinci vedel súčasne jednou rukou kresliť a druhou písať.
- 10) Najdlhší železničný tunel je dlhý 58 kilometrov.
- 11) Vedeli ste, že nie je dokázané či bol Neil Armstrong na Mesiaci? Na záberoch vlajka viala, čo nie je možné, lebo na Mesiaci nie je vietor.
- 12) Eskimáci majú stovky slov pre ľad, ale ani jedno pre ahoj.
- 13) Najkratšia rieka na svete, RoeRiver, má len 60 metrov.
- 14) Pred rokom 1800 sa topánky nevyrábali špeciálne na ľavú a pravú nohu, boli rovnaké.
- 15) Na svete je 23 % škôd na kopírkach spôsobených tým, že ľudia na nich sedia a snažia sa okopírovať vlastné zadky.
- 16) Keď sa pokúsíte mať pri kýchnutí otvorené oči, môže vám ich vytlačiť z hlavy.

Adrián Mihalka, III.M

RELAX

(vtipy, výroky učiteľov)

Výroky učiteľov:

Pána Mada: Čo nič nestojí, za nič nestojí.

Pani Szakálová: Požičaj mi Marek kúsok pera!

Marek: Také nemám.

Ide pán Daňko po chodbe, žiak: Utvorte koridor, ide legenda!

Pán Daňko: Na to pamätaj!

Pán Bíro: Chlapci, neblbnite a nevyberajte si na čítanie knihu podľa hrúbky. To dievčatá si vyberajú podľa hrúbky!

Žiak prišiel o 5 minút neskôršie na hodinu pánovi Majtasovi. Zaklopal, vstúpil...

Žiak: Dobré ráno.

Pán Majtas: Kam sa chystáte???

Žiak: Emmm. Však na hodinu.

VTIPY

Dvaja študenti elektrotechniky si prezerajú na internete katalóg hard diskov:

- Tento 1,5 T sa mi ľúbi.
- Tak stlač „DOWNLOAD“ a stiahneme si ho.

Dneska som šiel okolo domu, kde som vyrastal. Tak som zaklopal a spýtal sa, či sa tam môžem ísť porozhliadnuť. Povedali, že nie a zabuchli mi dvere pred nosom.....
Rodičia vedia byť niekedy pekne protivní...

Dôstojník letectva si robí nemiestne poznámky z pešiakov. Pristúpi k nemu dôstojník od pešiakov a pýta sa:

- Máte niečo proti pešiakom?

Dôstojník letectva:

- Áno, napalm.

Dôstojník sa pýta vojakov:

- Vojaci, prečo vznikla Zemplínska šírava?
- Pretože Slováci chceli ukončiť povstanie veľkou námornou bitkou.

Na vojenskom cvičení:

- Všetci na kone!
- Ja nemôžem, ja mám vlka.
- Tak na vlka!

Vojenské námorníctvo: Veliteľ vydal nariadenie, aby prijímali len neplavcov.

- Pán veliteľ, prečo máme prijímať len neplavcov?
- Preto, lebo oni budú bojovať za záchranu lode do posledného dychu.

11. Božie prikázanie: Cti syna svojho, aby ťa nevyhodil z domu tvojho

Čo je s Ferom, dlho som ho nevidel?

- Otvoril si obchod.
- Naozaj? A s čím?
- So železnou tyčou.

Chcel by som zomrieť ako môj starý otec: v spánku, tichosti, bez starostí a nie revúc, kričiac v panike tak, ako jeho cestujúci.

Počítačový maniak v kostole: V mene otca, i syna, i ducha svätého, Enter...

Američan kupuje od starého Lorda jeho letné sídlo. "Viete," zdôveruje sa mu "počul som, že tu straší." Lord: "Tomu neverím, chodím do tohto sídla už 300 rokov a žiadneho ducha som tu nikdy nevidel."

Maximálna slušnosť je, keď vodič autobusu uvoľní starenke miesto!

V obchode s elektronikou:

- Na mojom počítači sa zlomil stojan na šálku. Je ešte v záruke, tak sa chcem spýtať, kedy mi ho môžete prísť vymeniť.
- Prosím? Aký stojan na šálku? To ste dostali ako reklamu niekde na výstave alebo čo? Je na ňom nejaká značka?
- O žiadnej reklame neviem, bol vstavaný v počítači, je na ňom napísané "4x" a keď som stlačil gombík, tak sa vždy vysunul.

M. Dúbravský, T. Krupa – I.I.M/S

Nie sme šikovní len v technike



Adam Slovák, II.A



Adam Slovák, II.A

Ako je vidieť medzi nami sú nie len šikovní majstri svojich odborov, ale aj talentovaní žiaci, ktorí sa nenechajú len tak zahanbiť. Hovorím aj o hudobníkoch ako je občas počuť na chodbách našej školy.

Redakčná rada

VEDÚCI:

Vratislav Režo (IV.B) – šéfredaktor a predseda redakčnej rady

Mgr. Tomáš Ďurina – zodp. pedagóg za grafickú stránku

PhDr. Milan Bíro – zodp. pedagóg za obsah a pravopis

Členovia redakčnej rady a rubriky, za ktoré sú zodpovední:

Vratislav Režo IV.B

Filip Gerhát II.A

Adrián Mihalka III.M

Jakub Pintér III.M

Michal Arpáš IV.M

Ján Chrenko IV.S

Alexandra Tomanová II.A

Adam Slovák II.A

Martin Dúbravský II.M/S

Tomáš Krupa II.M/S