Обобщение на тема:

**Виртуалната реалност**

България, 2009

**Виртуалната реалност**

Виртуалната реалност: Бъдещето на утрешния ден Въпреки че някои се съмняват в потенциала на виртуална реалност, реалността е нашето технологично зависими култура прави виртуална реалност са част от ежедневния живот. Популярни във видео игри, виртуална реалност позволява на потребителя да контролира изцяло компютъризирана характер. Всяко действие, което потребителят направи е имитиран от характера и показват веднага за потребителя. Въпреки това, от началото на 90-те, използването на виртуална реалност е разработила и взети светлината на прожекторите миналото развива видео игри. Виртуалната реалност вече е направила своя отпечатък върху области като авиация, медицината, а дори и метеорология. Къде е тази нова технология позиция в бъдеще? Според изданието на хилядолетието на Wall Street Journal ", дори консервативните прогнози сочат, образование, развлечения, на работното място и границите на човешкото изразяване ще бъде значително променена от виртуална реалност" (Cox 40). Все по-напреднали технологии би могло да постави виртуална реалност в седалката на водача на много индустрии. През последните години виртуална реалност вече участва в няколко технологични области. Дори и тези, които имат малко познания за производството на виртуална реалност най-вероятно са наясно с употребата му във видео игри. Въпреки това, много хора не могат да бъдат наясно с много други области, където е било приложено. За пример, астронавт стажанти наскоро виртуална реалност за симулиране на пътуване до космоса. Студенти по медицина са заменят един труп за стъклопласт плесен на тялото и слушалките си, когато обучение за извършване на операцията. Популярният онлайн чат се развива в едно общество на интерактивни, анимирани потребители. Въвеждане на виртуална реалност в реалния свят е вече доказано, че да бъде от полза за всяка индустрия го срещне. Добре дошли в новия свят на виртуалните технологии, предимствата едва сега започват. Виртуална реалност (VR), както са дефинирани от Нюбъри Къща речник на американски английски, изпитва събития, които изглеждат като истински живот чрез въвеждане на специални очила на очите, слуха устройства реклама ръкавици, свързани с компютър. С помощта на тези хардуерни устройства, действията на потребителя VR's изцяло контрол в резултат на действията на компютъра. Този контрол определя виртуална реалност освен предварително разработени технологии. Поради невероятно бърза скорост на обработка на компютъра, VR приема на потребителя всеки ход и показва различията във виртуалното пространство. При използване на електронни медии произход, хората не само са изумени, но също вече е лесно да влияе и убедил от развлечения. За пример, на 30 Октомври 1938, Орсън Уелс радиото влизането в сила на "Война на световете, имаше някои хора се смята, че реално извънземна инвазия събитията. В прилика, телевизия и филми от днес са в състояние да промиване на мозъка хора извънредно. Следваща дойде компютър поколение с безброй начини да се удавя хора в развлекателния компютри предоставят. Електронни игри, заедно с интернет, вероятно са най-големите участници за информиране на хора в затворени помещения, и това, което някои смятат за мъртъв. Най-големият интерпретатор на реалния свят е виртуална реалност. Виртуалната реалност може да постави на потребителя навсякъде правят нищо да си представите. Искаш ли да мисия до Луната? Можете да с виртуална реалност. Не вярвате ли? С виртуална реалност, хората са вече по пътя си нагоре. Може би само аспект на виртуална реалност, която не е по пътя си нагоре е цената. Jaron Лание е компютърен учен, който е установил терминът "виртуална реалност" в началото на 1980. Според Wall Street Journal, Лание заяви, че: ... добро оборудване виртуална реалност продължава да бъде много скъпо и че софтуерни инструменти, необходими за създаване на виртуална реалност среда остават сурови и трудни за употреба. Както и при всички видове на информационните технологии, разходите са отпадане бързо и запазва качеството се подобрява. Но за сега, само изберете няколко имали това, което един ден ще се превърне в обичайна употреба на виртуална реалност. (Cox 40) Тъй като цената на виртуална реалност продължава да се откаже, може би в бъдеще ще обитават виртуална реалност в почти всички технологични ситуация. Независимо, едно нещо е сигурно: виртуална реалност се променя начина, по който ние виждаме нещата. Тези, които гледат на виртуална реалност в полза на обществото ни, база тяхното мнение за успеха си през множество области на знанието. Въпреки това, въпросът е не дали работи или не виртуална реалност, но ако това е наистина от полза. Не само виртуална реалност може да се превърне в голямо предимство, когато са включени в технически области, но също така и при внасянето им в ежедневния живот. Комбинирането на виртуална реалност с всеки ден дейност може да се окаже най-полезния технологичното развитие във времето. С течение на времето аванси така се знания нашето общество в областта на медицината. Виртуалната реалност може ефективно да симулира медицински кабинети и спешни случаи, за да продуктивно влак учащите областта на медицината. В миналото хирургични обучение, стажантите, използвани органите на дарената трупове на практика хирургични техники и прецизност. Неотдавна, инвазивна хирургия, мозъчна хирургия, а "хирургия TelePresence" са почти всички са пресъздадени с напреднала технология. Хирургия TelePresence използва система, която позволява на един лекар да работи на пациента, на всяко място. Според 23-ти април 1994 год. издаване на British Medical Journal, TelePresence операция може да "даде възможност ... специализирани лекари да работят върху пациенти [от] от разстояние" (McGovern 2). Това би било много полезно допълнение към хирургичната област. Например, даден пациент може да поиска конкретен лекар за извършване на операция на тях от всяка точка на света. Това ще бъде необходим, ако операцията е била необичайно и лекар специалист не е на разположение в близост. Критичната обучението на астронавтите също се коригира. С виртуална реалност, астронавт стажантите могат да изпитат усещането за пространство без опасност от истинското нещо. Големи куполи вакуум, или затворени зони без кислород, са популярни за разбирателство с усещането за недопускане на гравитационното пространство. Въпреки, че тази практика е ефективна, използването на виртуална реалност доказа, че е по-благоприятно време за обучение на място. Джим Нюман натрупал 779 часа за пътуване в космоса и 28 часа ходене пространство през целия си мисии на борда на космически совалки. Нюман, свързани с виртуална реалност, като носите каска, сензорни ръкавици, колани и рамото, че измерва и отговори на всяко негово движение. "В странно, местни гравитационното въздействие на въртящи се в пространството, [Нюман казва], направи всичко възможно, но да практикуват тези маневри, освен с помощта на виртуална реалност" (Cox 40). За виртуално обучение точно имитира голям страх да стане изключен от обсег на знания, когато се разхождах в космоса. С цел ефективно влака за Космоса, космонавт, трябва да получат една и съща среда, която предвижда пространство. Виртуалната реалност е от полза за космически обучение във всякаква среда, защото лесно може да бъде създаден и проучени от потребителя. НАСА в замяна, е вземане на VR-достъпни и за откриване на оборудване за голям брой хора. Повечето хора биха искали да имат по-точна прогноза време, особено когато времето е опасно, участващи. Виртуалната реалност позволява на учените да получите в погледнете опасни метеорологични условия и да получат по-добро разбиране на съставки, необходими за генериране на буря. С това знание, учените могат да образоват прогнозите им позволи да вземат по-добри прогнози за възникването на опасност бури. Тези точни прогнози ще позволи на хората да се подготвят по-добре за заплаха за времето и са в безопасност от неочаквани катастрофи. Според статия, намерени в декември 1997 година брой на списание Земята, видео театър, се използва за показване на виртуални симулации действителност съществува в кампуса на университета в Илинойс, Урбана-Шампейн. Този театър ("Пещера") ще се повиши разбирането на учените на тежка буря от практика ги поставя в средата на него. Вътре в виртуални симулации, потребителят стои в тъмна стая, обграден от три страни от бели екрани плат. Многобройни видео проектори, извън пещерата, място снимки на екрани, за да се види от потребителя. В специални очила, носени от потребител правят тези прогнози изглежда реално на човешкия мозък. От средата на виртуална буря, пещерата ще позволи на учен да променя променливите, необходими за буря. Например, Робърт Wilhelmson, атмосферно учен в университета в Илинойс и завършил студент Vijendra Jaswal вече са използвали този ПЕЩЕРА за изследвания "силните гръмотевични бури, торнадо-supercell хайвер, а напоследък тропически рева линия" (Pen цензурирани \* \* 9). Пещерата е вече доказано, да бъдат полезни в областта на метеорологията. С виртуална реалност, учените могат лесно да се тълкува фактори опасен буря трябва да прогнозите. С повече информация за това какво причинява опасно време, светът може да се превърне в убежище от бурята. Виртуална реалност очевидно работи, но не могат да бъдат наистина полезни. В действителност, много хора вярват, виртуална реалност е всъщност вреди на нашето общество. Те не вярват, че прогнозира възможностите за виртуална реалност, а също и противопоставят го използвате. Тези хора имат основателна причина за тяхната силна вяра. Тези, които обсъждат виртуална реалност, обикновено се съсредоточи само върху своите силни страни; рядко се докаже, че то е от полза за обществото ни. Обединяващи виртуална реалност във всеки ден дейност може да се окаже общ недостатък за всички участващи страни. За съжаление, повечето от хардуера, участващи във виртуална реалност е все още доста неподготвени за своите очаквания. Преди години аркади бяха пълни с прости, графично липсва игри, като Pac-Man, или Frogger. Въпреки това, днес тя става общ за юношеството да се развали с новата виртуална реалност игри в огромна стая със сводове. Проблемът е в тези симулации ограничават потребителя до гледането на виртуална реалност от вътрешността на каска или чифт очила. Синхронизирани с по-слабо движение, произведени от тези устройства често оставя потребителите замаяни или гади. Човек с небалансирано равновесие може да има още по-усложнения, когато изпитват виртуална реалност. Това е пример за това как виртуалната реалност е доказано, че са вредни за онези, които го използват. Виртуална реалност има способността да се допринесе за почти всички технологични ежедневните си дейности. По мое мнение, човешката раса вече е посветена голяма част от техните извънкласни дейности за технология. Ето защо, виртуална реалност има потенциал за заключване на практика хора в затворени помещения и да ги промиване на мозъка на реалностите. Взаимодействие между хората, както и техните социални умения, да намали драстично. В Интернет вече се превърна в основен фактор в повечето такива всеки живот. Чат стаи и незабавни съобщения в момента е изключително популярна в целия World Wide Web. През 1995 г. нова категория на чат беше въведена в Интернет. Светове Чат съчетава триизмерната графика с онлайн чат. Чатът дава възможност на потребителя да избере анимирани орган за себе си и си взаимодействат с друг потребител разположени навсякъде по света. Въпреки че този пример не се включват типичните шлем VR, тя не демонстрира виртуална реалност. Този пример показва, че Интернет се превръща в голяма част от човешкото общуване. Въпреки, че тази дейност е забавно, че е общ недостатък на обществото. Най-добрият начин да научиш нещо е да бъдете свидетели на това от първа ръка. Ето защо, като се използва виртуална реалност за да научите-трудните задачи, не е най-добрият начин да ги научат. Например, астронавт стажанти използва виртуална реалност на влака за пространство, не знаем резултатите от грешките си. Те могат дори да бъдат промити мозъци да вярва, те могат да правят грешки. Ето защо, като се използва виртуална реалност на влака е вреда за някои технически области. Вярвам, виртуална реалност ще бъде от полза на нашето бъдеще във всяка област го срещне. Тази технология вече е помогнала на хората да научат толкова много неща. Например, ако някой от щата Флорида иска да се научи как да карате ски, те могат с виртуална реалност. Те могат да ремъка на шлема, стъпка към някои активни ски и опит действителност далеч от всяко сняг. Ако някой иска да се научи как да се голф без ходене целия курс, виртуална реалност може да се съревновават на играта. Аз веднъж опит тази инстанция на виртуална реалност. Голф игри са създадени, за които потребителят може да люлка и действителното клуб и удар действително топка в екрана пред тях. Екранът е съревнование на всички разбира се, в света. След като топката се удари на екрана, той продължава пътя си в играта. Тази игра е много реалистичен, тъй като играта чете топки траектория, сила, посока и дори спин, когато това е хит. Аз веднъж играе с 18 дупки в Аугуста, един от най-премиер курсове в света, а аз дори не оставите Охайо. Тези примери са само някои от възможностите за виртуална реалност ще доведе до нашето бъдеще. Въвеждане на виртуална реалност в бъдеще ще се окаже полза за нашето общество. Няколко важни въпроси, свързани с виртуална реалност преди това са били обсъдени. Хирургия и хирургични обучение са изключително значение процеси, в които виртуална реалност е показал, че да бъде от полза. Космонавт обучение е друг решаващ процедура. Джим Нюман, специалисти в пространството, се посочва, че без виртуална реалност, че е "невъзможно" да се обучават за някои събития (Cox 40). Точни прогнози на времето не винаги е лесно. Въпреки това, виртуалната реалност е бил включен в проучването на тежки метеорологични условия, като прогнозите са повече знания и обществото по-голяма защита. Бъдещето е виртуална реалност, а ползите ще останат неизмерима.

Нетната, игрален филм от Sony Pictures, подробности на хай-тек драмата на Анджела Бенет (ролята се изпълнява от Сандра Бълок), който е анализатор компютърни системи. Когато тя случайно получава достъп до класифицирана програмата, тя се превръща в капан в мрежата на мистерията и конспирация. Въпреки това, филмът не успя да спечели над филма аудитория и една от причините може да е, че повечето хора във филма ще обществеността все още не знае за какво точно компютърни системи анализатор прави. Според Webster's New World Dictionary (1359-1360), един компютърни системи анализатор е някой, което проектира ефективна компютърна система за конкретна стопанска дейност, проект и т.н., а в процеса на анализ на системите се определя като инженерна техника, който разгражда комплекс технически, социални и др проблеми в основните елементи, чиито взаимоотношения се оценяват и програмирани, с помощта на математиката, в конкурират и интегрирана система. Макар да е вярно, че днешните високо света технология изисква конкурентна организация използва компютърни системи, анализатори, с цел да интегрира своята информация, управление, счетоводство, производство и разпределение на продажбите системи. Този анализ ще опиша типичните отговорностите на компютърни системи, анализатор, включително и на пазара на труда и перспективите за кариера, която може да бъде един от най-неразбрани професии в днешно време. Компютърните системи анализаторите често неразбран, защото те говорят на техен език, което звучи повече от гръцки гръцки, с общи думи като Sun, FoxPro, VB-4, C + + Himmelberg (8G), често напускане без анализатори надраскване главите им. Въпреки това, развитието на ефективни софтуерни и хардуерни системи е от съществено значение и все по-важна функция на бизнес операции и успех. Въпреки обикновено незнайни методи и умения на компютърни системи, анализатор, те не са единствен играч в организацията, но скоро интегриран член на екипа. В усилията си за разработване на ефективни системи за компютър, чийто хардуер и софтуер позволява на организацията да работи гладко и конкуренцията, анализаторите често трябва да работят с всички лица, участващи в потока на информация в рамките на компанията. Те се занимават с програмисти, клиенти, мениджъри и други да разработват и прилагат различни софтуер, за да даде възможност на компанията да се възползват максимално от управление на информацията и постигане на конкурентно предимство с технологиите. Типичният цикъл на развитие на системите за живот е както следва: 1) Иницииране, 2) планиране на проекта, 3) Анализ, 4) Логически дизайн, 5) Физически дизайн, 6) Прилагане, 7) Поддържане (Какво 3). Системите анализатори трябва да разберат, че информационните системи са комбинация от процеси и данни. Там са основните разлики между процеса на ориентация и ориентацията на данни, но най-системата се нуждае да има комбинация на елементи от двете или да използвате и двете насоки до известна степен. Основните разграничения между процес-ориентирана система и данни, ориентирана система, са изброени в таблицата по-долу: процес ОРИЕНТАЦИЯ НА ДАННИ ОРИЕНТАЦИЯ се фокусира върху това, което системата е трябвало да направят данните на системата трябва да функционират Файлове с данни са предназначени за всеки отделен Application Data нужди не се променят толкова бързо, колкото обработват много контролирани дублиране на данните файлове, предназначени за Enterprise Limited, контролирани дублирането (Какво 5) По време на публичния и частния сектор, компютърни системи са необходими за различни цели и да изпълняват различни функции. От кука местни област Frag мрежи (LAN) или широки мрежи (WANs) за поръчки, изпълнението или дори проектиране на потребителски софтуер. Следните задължения или услуги, са едни от най-често срещаните, извършвани от тези често загадъчна работници. Анализ на компютъра и да намерят решения на клиенти за обработка на информация, база данни или се нуждае от изчисления; Напиши изискване спецификации за компютърни програми, определяне на мерки в програмата и се изисква алгоритми; изпитване и прилагане на компютърни програми и предоставя обучение на потребителите; план и изпълнение на системи за сигурност компютърна база данни за контрол на достъпа; Анализ на бази данни, развитие на база данни, директории и генерират и поддържат бази данни; и контролират компютърните програмисти или други системи или анализатори служи като ръководители на проекти (Computer 1). Поради твърде техническото естество на своята област, компютърни системи, анализатори са едни от най-търсените професии и днес, както от тези, които търсят да си намерят работа и тези, търсещи да ги наемат. В действителност, има ли такова търсене на компютърни системи, анализатори, в момента, че те често правят страхотен заплата база и са wooed от фирми. Тези компанията им предложи много предимства, които излизат заедно с това да си компютърни системи, анализатори, като добри заплати, добри обезщетения и приятни условия на труд. Информационно-технологични работни места са пускане на пазара на работниците и служителите в наши дни, както за информационните технологии асоциация на Америка съобщи, че колкото 190000 от тези позиции, които чакат да бъдат взети от тези с подходящата квалификация, заедно с факта, че американското министерство на труда статистика показват желание търсенето на компютъра талант през 2005. САЩ работодателите ще трябва 650000 системи, анализатори, 900000 и 300000 компютърни програмисти, информационни системи, мениджъри (Himmelberg 8G). В заплащането за тази длъжност и голямо търсене за нея са подредени анализатор, компютърна система, като най-добрата работа в Америка, според парите последната класация на 100 работни места ... експлозивни очаква ръст от 37% помогна системи за задвижване анализатор на върха на таблицата от № 31 в предишния ранглиста (Гилбърт 70). Средната работна заплата за системи анализатор е приблизително $ 44,800, но високото търсене и недостиг на хора с такива умения често прави начална заплата попадат някъде между $ 45,000 - $ 65,000 годишно (Computer 2). Ако обучението и образованието се отнася за всеки, който желае да бъде анализатор системи трябва обикновено пълен бакалавърска степен по компютърни науки, математика или някои бизнес администрация, свързани с областта. След като работи и набира опит като компютърни системи, анализатор много ще се изкачи в корпоративната стълба да стане информационни системи, мениджъри. Условията на труд са обикновено доста удобни за компютърни системи, анализатори, които работят в офиси, лаборатории или други подобни условия на работа. Те средно четиресет часа на седмица, но вечер и работа през почивните дни са типични в тази област. Стресът, свързани с работата е минимално и се дължи главно на тежки размер на час анализаторът прекарва пред монитора на компютъра си, те са податливи на окото напрежение и обратно дискомфорт и ръка и проблеми китката (Бюро 2). Има голямо бъдеще търсенето на анализаторите компютърни системи очакваното, но има и някои предизвикателства на тези, които влизат в сферата трябва да знаете. Например, много природата технология е нестабилна, като иновациите е името на играта конкурентно говорене. Програмни езици и техники, ще продължи да се развива и компютърни системи, анализатор, не само трябва да бъдат добре запознати с неговите технически език, но те също трябва да имат добри комуникативни умения. Те трябва да бъдат в състояние да обяснят на високо технологични концепции и процеси за клиенти и разбират нужди на всеки клиент на системата. Според американското министерство на труда анализатори системи ще бъде един от най-бързо развиващия се професии през 2005 година. Има много причини за това. Първо, за нуждите на тези квалифицирани работници не върви в крак с търсенето на техните услуги. От друга страна, международни и вътрешни увеличава конкуренцията от глобализацията на пазарите по света са се съчетали за налягане бизнеса и правителствата в търсене на конкурентно предимство. На трето място, по-ниски разходи за технологии, са направени по-бизнес могат да го използват в ежедневната им дейност бизнес. На четвърто място, много компютърни системи, анализатори са насърчавани да позиции за управление на информацията годишно. Иронията на тази професия е, че в ерата на информацията, която е тези, които са най-информирани, които са най-вероятно да успее. Това се отнася и за анализаторите на компютърни системи, например, като тези, които са напреднали компютър или степени науката, или тези, които са запознати с най-полезните програми ще имат най-големи шансове за успех в тази област, тези, които са запознати с дело и други инструменти за програмиране, ще имат дори още по-голямо предимство. Работодателите ще бъдат по-склонни да наемат човек, който може да комбинирате програмиране с традиционни умения системи за анализ (Бюро 5). КОМПЮТЪРНИ СИСТЕМИ анализатори Тема: "Този анализ ще опиша типичните отговорностите на компютърни системи, анализатор, включително и на пазара на труда и перспективите за кариера, която може да бъде един от най-неразбрани професии в днешно време. И. неразбиране на анализаторите, компютърни системи, A. анализатори системи не са единствените участници в една организация. Б. Интегрирана членове на екипа II. Разликата на процеса и данни III. Задълженията на системи анализатори a. Изпълнение и проектиране IV. Търсенето на системни анализатори А. ползите от изключителна техническа и специализирана област Б. търсене Статистика за системи анализатори V. Начална заплата за системи анализатори VI. Образование и обучение A. Бакалавър "и степен по Продължаващото образование Б. и напредък.

**Библиография**

1. Bibliography Works Cited Ballard, M. E., & Wiest, J.R. (1996)
2. Bureau of Labor Statistics. Computer Scientists & Systems Analysts, USA