

Nedel'a s Jurajom - počítačová myš

Ďalšie vydanie nedel'ných rozhovorov s Jurajom Redekym. Tento krát sme si pozreli niekoľko zaujímavostí o počítačovej myši. Komu vd'ačíme za počítačovú myš a ako sa asi budú ovládať počítače v budúcnosti ?

Čím najradšej ovládaš počítač / notebook ? (myš, touchpad, pointstick, trackball)

Podľa toho, čo potrebujem robiť. Z pohľadu komfortu je pre mňa zaujímavá myš a touchpad, resp. pri počítači myš a pri notebooku touchpad. Ten existuje aj vo verzii pre veľké PC, no zatiaľ som mu neprišiel tak na chuť ako myške. Nie že by s ním bola práca komplikovanejšia. Umožňuje napríklad lepšie prezeranie webstránok, scrolovanie dokumentov, prácu pri prezeraní a editácii fotografií (ak teda podporuje multitouch) a pod., ale už takmer 30 rokov používam myš a zvykol som si...

Kam siaha história v rámci počítačových myší ? Komu dnes vd'ačíme za myš v takej podobe ako ju pozná každý používateľ PC?

Za otca počítačovej myši je všeobecne považovaný Douglas Engelbar, ktorý prvú myš predstavil už v roku 1963. Douglas sa neskôr stal zamestnancom Xerox PARC a tak sa patent dostal do firmy Xerox, ktorá ako prvá s myšou pre počítače vážnejšie experimentovala. Dlhé roky však nik nevedel nájsť reálne uplatnenie pre myš, až prišiel Steve Jobs a vdýchol myši nový život. Zašlo to dokonca tak ďaleko, že Jobs chcel z počítačov Macintosh odstrániť kurzorové šípky, aby naučil ľudí pracovať iba s myšou. Myš na PC sa teda objavila o kus neskôr ako na Apple.

Prvá myš používala guľôčku, ako sme sa dostali k optickej myši ?

Prvú optickú myš uviedla na trh spoločnosť Microsoft, ktorá využila ako senzor optický snímač z tlačiarne HP. Ten slúžil na kontrolu tlačového média (papieru). Osobne sa poznám s človekom, ktorý tento senzor vymyslel a dlhé roky pracoval ako hlavný vývojár tlačiarní v HP. Porozprával mi zopár zaujímavých príbehov a medzi nimi mi prezradil aj toto tajomstvo vzniku optickej myši.

Kam podľa teba bude smerovať ovládanie počítačov v budúcnosti ?

Začneme aktívne využívať ten najprirodzenejší ovládač - ľudský hlas. Už dnes existujú aplikácie, dokonca integrované priamo do OS, ktoré umožňujú počítače ovládať hlasom. Je možné počítaču priamo diktovať texty, aj keď výsledok nie je vždy ideálny. Ak sa na tomto trochu popracuje, možno odložíme myš a klávesnicu a začneme sa s počítačmi rozporávať. Je to už naozaj len otázka softvéru. Hardvér máme k dispozícii už niekoľko rokov, teraz treba dopracovať to softvérové rozhranie a nie hľadať nezmyselné cesty cez nové a nové ovládače.

Zaujímavá by mohla byť aj myšlienka ovládať počítače pomocou mysle. Aj v tomto smere sa už robia experimenty a dokonca párkrát aj s veľmi zaujímavým výsledkom. Videl som prototypy, ktoré na základe mozgových vln dokázali pohybovať kurzorom po obrazovke. Dokonca sa jeden čas aj u nás predávala hra Slalom s takýmto "mozgovým sensorom". Samozrejme išlo skôr o hračku ako o reálny controller, pretože tam bola obrovská nepresnosť a ten snímač viac menej fungoval náhodne, no možno si na to niekto z čitateľov pamätá. Nebolo to tak dávno, keď sa to dalo kúpiť aj na Slovensku.

Kto je Juraj Redeky ?

Juraj Redeky, počítačom sa venuje zhruba 30 rokov. Prešiel rôznymi platformami ako programátor, neskôr ako profesionálny HW tester a recenzent. Písal pre časopisy Riki, Chip, PC

Revue a do roku 2010 pracoval ako šéfredaktor dnes už ukončeného PC_Space/eSPACE. V bežnom živote robil aj profí DJ, singmaking, marketing, video, reklamu, PR,...

Autor: [Jakub Tílesch](#) **Kategória:** [IT24 - Rôzne](#), Nedela 15 január 2012 - 19:58:24

[Čítať / pridať komentár, komentárov: 0](#)

