



SAMSUNG
GALAXY S9 E S9+
SÃO MELHORES QUE
A CONCORRÊNCIA
OU SÓ MAIS DO MESMO?

PRIMEIRA MÃO!
RAZER PHONE
TESTAMOS O PRIMEIRO
SMARTPHONE CONSTRUÍDO
PARA JOGAR



LEIA A PCGUIA NO SEU TABLET OU SMARTPHONE
PCGUIA.PT [facebook.com/revistaPCGuia](https://www.facebook.com/revistaPCGuia)

EDIÇÃO
DIGITAL

70 APPS ESSENCIAIS QUE VÃO MUDAR A SUA VIDA



VIAGENS
PREPARE O SEU PC
PARA O ACOMPANHAR
ATÉ AO FIM DO MUNDO

ESPECIAL MWC
TODAS AS NOVIDADES
DA MAIOR FEIRA
DE TELEMÓVEIS DO MUNDO

MOBILE
WORLD CONGRESS



SEGURANÇA
TUDO O QUE
SABER PARA PROTEGER
O COMPUTADOR

DIRECTOR:
PEDRO TRÓIA

N.º 267

PVP (Cont.)
€3,60

00267

5 607727 072218

Abril 2018 • Mensal • Ano 22



REPUBLIC OF GAMERS

NO.1 GAMING BRAND WORLDWIDE



Z370 SERIES



TUNED TO PERFECTION. COOLED TO THE CORE.

5-Way Optimization

Overclocking e Arrefecimento Inteligente com Apenas um clique

Cooler by Design

Com um dissipador para M.2 e sensor de temperatura do GPU

ASUS Aura Sync & 3D Printing



Novidade! ASUS OptiMem Para o melhor overclock e estabilidade das memórias



THE BEST MOTHERBOARD BRAND – BEST-SELLING, EASY TO USE, STABLE, TRUSTED





PRIVACIDADE?

O recente escândalo que envolve o roubo de informação do Facebook por parte da Cambridge Analytica e a subsequente passagem dessa informação à campanha de Donald Trump e à das forças pró-Brexit no referendo de 2016 para manipular o eleitorado não devia ser notícia. Eu explico: era simplesmente um desastre à espera de acontecer, uma daquelas coisas que só quem não lida como o Facebook todos os dias a nível profissional acharia impossível. Há muito que esta rede social dá sinais de que da informação que recolhe sobre os utilizadores está ao Deus dará, porque, tirando não conseguir saber-se quem o “desaminga” na rede, as API do Facebook, que servem para criar aplicações que comunicam com a rede social, permitem manipular a informação que lá está de formas completamente arbitrárias e sem hipótese de controlo. Ao contrário do que acontece com o processo de verificação das aplicações para serem colocadas na loja Apple, o processo de verificação de aplicações do Facebook é reactivo e não preventivo. Basicamente, faz-se a aplicação e, se ninguém se queixar, está tudo bem. Não sei se reparou na forma como este roubo de dados foi detectado, mas foi necessário que um dos responsáveis pelo sucedido tenha alertado dois jornais, para que o caso tivesse chegado à opinião pública. Se o tipo não tivesse a consciência pesada a Cambridge Analytica podia estar ainda alegremente a roubar dados e a vendê-los a quem desse mais para manipular eleições. Qual é a lição a tirar disto? O génio está fora da lâmpada, o Facebook nunca mais vai ser o mesmo e o povo tem de ter mais cuidado com o que publica, ao que reage e no que clica nas redes sociais. E o Facebook terá de fazer uma revisão completa da forma como aprova e permite o funcionamento de aplicações no seu sistema. Se sobreviver a esta tempestade, Mark Zuckerberg tem de perceber que já não está no dormitório da universidade a criar uma rede para engatar miúdas. Agora a coisa é a sério.

ASSINE EM PCGUIA.PT



FACEBOOK: FACEBOOK.COM/REVISTAPCGUIA
TWITTER: TWITTER.COM/PC_GUIA



44 TEMA DE CAPA

O seu smartphone pode ser um verdadeiro canivete-suíço se instalar as apps certas. Está pronto para mudar a sua vida?



84 ACTUALIDADE

Notícias de tecnologias, coluna Made in Portugal, hashtags, Green e a nossa entrevista: Queremos Respostas!



HIGH-TECH GIRL

18 ENTREVISTA

Fique a conhecer o percurso de Patrícia Figueira, co-fundadora da MeshApp.



INFOGRAFIA

20

Este mês, olhamos para os valores que fazem mexer o mercado das aplicações.



START-UP

22 SENSEI

A Sensei é a startup que quer dotar o retalho de inteligência artificial.



ESPECIAL

24 MOBILE WORLD CONGRESS

Fomos até Barcelona conhecer as novidades do mercado de smartphones.



BOOT

28 DEFEITOS ESPECIAIS

O Ricardo Durand tem algumas teorias sobre a palavra 'objectividade' e o estado do jornalismo actual.

38 TUTORIAIS

Prepare o seu portátil para viajar

32

Descubra os programas que atrasam o arranque do Windows

36

Melhore a segurança do computador



DESCOMPLICÓMETRO

40

Este mês, explicamos-lhe o que é o 5G.



MACGUIA

42

Se tiver a opção iCloud ligada para as fotografias, vai poder ter acesso a todas as imagens que tem no seu iPhone em qualquer dispositivo da Apple compatível.

MOTORMAIS

64 AUTOMÓVEIS

Range Rover Velar
Suzuki Swift 1.2 GLX SHVS
Hyundai Ioniq PHEV



PLUG

66 GUIA

A primeira parte de um projecto de um mod, inspirado na franquia Hitman.



TECHPORN

68

Este mês, veja o PlayStation VR de outra forma.



LAB

70 TECNOLOGIA EM MOVIMENTO

Este mês, o Gustavo Dias refere algumas das tendências que viu no MWC.

72 GADGETS

Altec Lansing Ovo
Denon Envaya Mini
Hama Rockman S
House of Marley Get Together

74 TESTES

Acer Nitro 5
HP Workstation Z6 G4
Samsung Galaxy S9 e S9 Plus
Razer Phone
HP EliteBook 1040 G4
Corsair Carbide 275R
MSI B350M Mortar
Huawei P Smart
HiSense C30 Rock Lite
Huawei Mate 10 Porsche Design
Devolo dLAN 1000 Duo+
Asus Lyra



PLAY

84 JOGOS

Metal Gear Survive
Bravo Team
Total War: Arena

88 JOGOS MOBILE

The Sims Mobile
Tekken Mobile
Alto's Odyssey
Florence



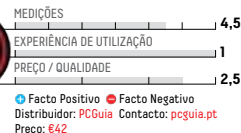
SLEEP

90

Em Abril, assinalamos a chegada ao mercado do primeiro produto de hardware da Microsoft ou o vírus Chernobyl.

CLASSIFICAÇÕES PCGUIA

A PCGuia usa um método de avaliação de produtos que tenta conciliar as medições de desempenho com os aspectos mais empíricos como a experiência de utilização. Em todos os testes onde seja possível medir o desempenho, essas medições valem, pelo menos, 40% podendo chegar aos 50% da nota final. Os outros componentes da nota são a experiência de utilização e o preço. As notas continuam a ser de 1 a 10. Os produtos com nota 9 ou superior vão receber o Prémio de Excelência PCGuia. Mais informação em pcguia.pt/como-testamos





Assistente de voz e realidade aumentada na “receita” tecnológica da Mercedes

A Tesla está, neste momento, a surfar a onda da tecnologia como ninguém. Mas as marcas tradicionais de automóveis prometem não dar descanso a uma Tesla que não se pode deixar adormecer à sombra da bananeira da electricidade. A Mercedes dá o exemplo. POR RICARDO DURAND, EM BARCELONA

Os carros inteligentes, tal como os smartphones, deixaram a sua marca no Mobile World Congress de 2018. Afinal, haverá algo mais móvel do que um... automóvel? Cada vez mais, as marcas do sector sabem que é importante estar também presentes nas feiras de tecnologia e não apenas nos salões tradicionais do género, como o de Paris, Genebra ou Detroit. E a razão é bastante óbvia: insígnias como a Mercedes também têm de apelar aos consumidores que estão cada vez mais sedentos de novidades tecnológicas nos smartphones e que estão hoje em dia acostumados a falar para assistentes virtuais e em vez de escrever ou tocar em botões. Ou seja, a sofisticação de um automóvel está muito além do facto de ser eléctrico.

NÃO SABE? PERGUNTE À MERCEDES!

É precisamente neste campo que a Mercedes atacou em força na edição deste ano do MWC, ao apresentar aquele que será o primeiro assistente de voz a fazer parte de um sistema de entretenimento automóvel. O Ask Mercedes recorre a inteligência artificial e funciona como a Siri no iPhone. Por exemplo, este sistema vai

ser especialmente importante para quem não percebe assim tanto de automóveis e não está para ler o manual de instruções. Assim, pode perguntar ao seu automóvel o que significam os modos de condução como o ‘Sport+’ ou pedir instruções de como emparelhar o smartphone via Bluetooth. Para já, apenas Classe E e Classe S vão ser compatíveis com o Ask Mercedes.

REALIDADE AUMENTADA PARA O GPS

Além de apresentar um concept car Smart autónomo e eléctrico, a Mercedes quis também mostrar o novo Classe A, que surge agora com um ecrã a ocupar grande parte do tablier onde está integrada a nova interface digital da marca, a Mercedes-Benz User Experience (MBUX), que também tem IA, tal como os mais recentes smartphones a chegar ao mercado. Outra das características é a presença de soluções de realidade aumentada nos mapas do GPS integrado, que reforçam a sinalização, direcções e nomes de rua, tudo com base numa câmara que vai filmando o caminho à frente do automóvel. Com preços a partir dos 32 450 euros, o novo Classe A chegará em Maio a Portugal.



POR RICARDO DURAND

RAPARIGAS A FALAR POR CÓDIGO

● Durante o mês em que se assinalou o Dia Internacional da Mulher, recebi no meu email vários comunicados de imprensa que destacavam o papel feminino nas tecnologias. Mas houve um que me ficou na retina: a notícia de que o Grupo Vodafone iria oferecer bolsas de estudo a quarenta adolescentes portuguesas ao abrigo do programa Girls In STEM. Este é um projecto mundial de programação apenas para raparigas cujo objectivo é «combater a disparidade de género nas profissões tecnológicas e digitais». Ora, STEM significa exactamente: ciências (science), tecnologia, engenharia e matemática, exactamente algumas das principais áreas onde as mulheres lutam por uma maior afirmação. Em Portugal o Girls In STEM é da responsabilidade da escola de programação Happy Code e estreou-se em 2017 com uma turma de com 23 alunas da Escola Secundária D. Filipa De Lencastre, em Lisboa. Estas alunas tiveram acesso a doze horas de curso, onde aprenderam os conceitos básicos de programação e base de dados. «A experiência permitiu às adolescentes o desenvolvimento de aplicações e jogos de telemóvel utilizando tecnologia como sensores de proximidade, movimento, tempo e localização», diz Pedro Teixeira, CEO da Happy Code. Este ano, o curso Girls In STEM está de volta às escolas secundárias entre Abril e Junho e promete desmistificar a ciência do código a mais turmas femininas. «A programação domina cada vez mais tudo o que vemos e fazemos no mundo. As mulheres estiveram na génese desta revolução que nos acompanha. Esse mesmo mundo terá tudo a ganhar, com uma participação cada vez maior das mulheres nas áreas de programação, trazendo todo o seu talento, criatividade, e forma de olhar para os problemas, para criar mais e melhores soluções que tornem o mundo melhor», acredita o CEO. A Happy Code tem vários argumentos para convencer raparigas a entrar no mundo da programação e os principais são mesmo os exemplos de mulheres que vingaram no universo STEM. Por exemplo, Pedro Teixeira lembra Hedy Lamarr, «a inventora do sistema que serviu de base à tecnologia Wi-Fi e Bluetooth e de um sistema rádio para guiar torpedos na II Guerra Mundial» e Jean E. Sammet, a «responsável pelo desenvolvimento da primeira linguagem de computador e a primeira mulher a doutorar-se em Ciências da Computação em 1968». Segundo números da Happy Code, em 2017 o Girls In STEM chegou a 500 raparigas no mundo, 23 delas portuguesas. Para este ano, a escola de código revela que o projecto se vai estender a mil raparigas de quase três dezenas de países, quarenta delas em Portugal.

FNAC APRESENTA

O RENASCIMENTO DA FOTOGRAFIA

Câmara tripla powered by AI*

Faz a pré-compra do novo HUAWEI P20 Pro e recebe uma Câmara 360°.



HUAWEI P20 Pro
CO-ENGINEERED WITH 

Câmara Tripla powered by AI*

HUAWEI P20
CO-ENGINEERED WITH 

Câmara Dupla powered by AI*

HUAWEI P20 lite

Câmara Dupla 16 Megapixels

HUAWEI P20 Series

Campanha válida de 27 de março a 11 de abril de 2018.
Consulta as condições em consumer.huawei.com/pt
*Câmara assistida por Inteligência Artificial.





ALEX GAMELA
Twitter: @alexgamela

O que vem à rede

Rock'n'Roll

«Quando o meio digital complementa o formato analógico»

Ando a ler o *The Sound of the City*, de Charlie Gillet, um dos melhores livros de sempre sobre música (sim, em papel). Publicado originalmente em 1971, é um compêndio da história do rock, desde as origens à sua afirmação após a Segunda Guerra Mundial como música de eleição desse segmento de mercado criado na altura: os adolescentes, conhecidos agora como os avós dos millenials. É fascinante, mas maçudo. O anterior dono do exemplar que tenho, pelos vincos nos cantos das folhas de três em três páginas, ou sofreu com a genealogia quase bíblica dos artistas e das editoras, ou terá lido o livro várias vezes. As referências são muitas – só as últimas cem páginas são índices de nomes de músicos, bandas, bibliografia, notas.

■ **Às vezes, esquecemo-nos de que as redes sociais sempre existiram, apenas não eram digitais: eram lojas de discos, concertos, os amigos que gostavam da mesma música, as revistas especializadas.** ■■

Mesmo com todo o meu conhecimento musical, há canções que me escapam (*Drinkin' Wine Spo-De-O-Dee*, *Stick McGhee*, por exemplo). O que era bom mesmo era ter a playlist que vem no final do livro pronta a ouvir. Fui procurar. Uma alma caridosa compilou as 371 faixas (mais de dezoito horas: [spoti.fi/2FNpE5](https://open.spotify.com/playlist/2FNpE5)) no Spotify, e passou a ser o meu herói. E se vivesse em 1971? Onde encontraria essas centenas de discos? Como iria ler sobre música sem ter acesso a ela? Como se vivia quando não estávamos umbilicalmente ligados pelas redes sociais, sem acesso à Wikipedia e ao YouTube? Como é que sobrevivemos assim tanto tempo? Às vezes, esquecemo-nos de que as redes sociais sempre existiram, apenas não eram digitais: eram lojas de discos, concertos, os amigos que gostavam da mesma música, as revistas especializadas. Mas não sou nostálgico. Até porque só conheço este livro de uma lista num site e o comprei barato online. Tenho o melhor de dois mundos.



NOVO MONITOR DA ASUS CHEGA A PORTUGAL

■ A Asus lançou o ProArt PA32UC, um monitor profissional 4K de 32 polegadas com um ecrã IPS, Asus Smart Contrast Ratio (ASCR) de 100 000 000:1 e uma amplitude de visualização de 178°. O ProArt PA32UC tem duas entradas Thunderbolt 3, uma porta DisplayPort, quatro portas HDMI 2.0b, USB 3.1 com Power Delivery e uma porta de áudio. Os utilizadores podem ainda ligar dois

monitores 4K através de uma única entrada sem precisar de um hub ou interruptor. Este monitor ProArt, que mede 727 x 470 ~ 600 x 229 mm (com base), é também compatível com alguns sistemas de hardware de calibragem, nomeadamente X-rite il Display Pro e a série Datacolor Spyder 5. O Asus ProArt PA32UC chega a Portugal com preços que arrancam nos 2240 euros.



GOVERNO BRITÂNICO PRESSIONADO PARA ANTECIPAR RESTRIÇÕES A COMBUSTÍVEIS FÓSSEIS

Os comités do Meio Ambiente, Alimentação e Assuntos Rurais, da Auditoria Ambiental, da Saúde e Assistência Social e dos Transportes britânicos estão a pressionar o governo britânico para antecipar as restrições aos combustíveis fósseis. O plano actual feito pelo governo de Theresa May quer que, em 2040, sejam

vendidos apenas veículos eléctricos, para acabar com a dependência de combustíveis fósseis. Para as organizações ambientais, o plano é classificado como «pouco ambicioso», sendo que o ideal seria antecipar estas restrições para 2030, referem as organizações, que pedem uma intervenção mais ousada. C. Rocha





RENAULT
Passion for life

Elétricos Renault. A gama líder do futuro.



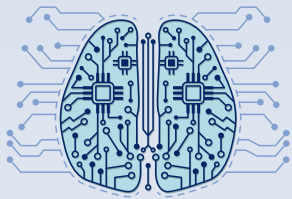
Mais de 2000* elétricos vendidos fazem de nós os líderes no presente e do futuro.

Marque o seu ensaio **800 211 111**

5 anos
garantia
ou 100.000 km

*Automóveis elétricos Renault vendidos entre 2011 e 2018, fonte ACAP. Imagem não contratual.

Conceito Humanoide



ANDRÉ GONÇALVES
concept@humanoid.net

Obsoleto por design

O conceito de electrónica de consumo tem, hoje, um significado prático que supera largamente o do contraste com a electrónica industrial. Da mesma forma que não escolhemos a nossa roupa pela sua capacidade de nos proteger do frio, consumimos electrónica por razões muito para lá da sua usabilidade real. Tal como no vestuário, a tecnologia tem ciclos e modas, com elementos apelidados pelos influenciadores de in e out. Pensem, por exemplo, no 3D e na inteligência artificial, dois conceitos que não são de todo novos, sendo que o primeiro é actualmente o equivalente às crinolinas e o segundo aos novos tecidos holográficos. Mais que um paralelismo entre moda e tecnologia, temos uma fusão dos dois, com os fabricantes de electrónica de consumo a recorrerem cada vez mais a designers para diferenciarem os seus produtos e estilistas a integrarem elementos de electrónica nas suas colecções. Muito além da «funcionalidade racional» da Bauhaus temos produtos que ganham valor pela associação de moda e tendência que seguem.

■ A falta de consciência do desperdício de potencial tecnológico que provocamos com as nossas opções de consumo é dramático. ■

Esta alteração reflecte-se profundamente nos hábitos de consumo, que passam da procura de um relógio de renome que desejamos que fique na família por gerações, para a de um plano de comunicações móveis que nos assegure a troca anual de smartphone pelo modelo de topo da gama mais actual. A falta de consciência do desperdício de potencial tecnológico que provocamos com as nossas opções de consumo é dramático. Um sinal claro disso é a forma como o Parlamento Europeu aprova leis que reduzem, efectivamente, o tempo e as responsabilidades das garantias da electrónica de consumo de alguns Países-Membros. Ajudando a diminuir o tempo de utilização dos produtos com naturais consequências económicas e ambientais. Mas, o mais importante para minimizar esse desperdício é a realização, por parte de cada consumidor, de uma introspectiva, que passa por investir mais tempo a conhecer a tecnologia e os benefícios reais de uma nova compra.



NOVO TECLADO

STRIX FLARE JÁ DISPONÍVEL NA EUROPA

■ O teclado mecânico Strix Flare da Asus Republic of Gamers (ROG) conta com switches Cherry MX RGB (Vermelho, Castanho), que garantem até cinquenta milhões de cliques sem falhas, refere a Asus ROG. O teclado tem também a tecnologia Aura Sync RGB, sincronizando a iluminação com os restantes componentes e periféricos compatíveis com a norma. Além da interface USB 2.0, o ROG Strix Flare dispõe de um polling rate de 1000 Hz, teclas macro programáveis, um apoio para os pulsos e é compatível com a solução ROG Armoury II, que permite personalizar as definições de cada tecla e das luzes. O teclado Asus ROG Strix Flare, que mede 454 x 155 x 31 mm e pesa 1,2 kg, já está disponível nas lojas europeias, com um preço recomendado de 179 euros.

EA ACTUALIZA STAR WARS BATTLEFRONT II E ACABA COM MICROTRANSAÇÕES



■ Star Wars Battlefront II vai receber uma actualização que inclui uma «completa modificação no sistema de progressão do jogo»: agora, segundo a EA, a progressão é «linear». Por exemplo, apenas vamos conseguir ter mais Star Cards, ou qualquer outro item que afecte o gameplay, através da progressão no jogo, deixando-se ser possível fazer compras – logo, acabam as microtransacções com pagamento de dinheiro real. Em alternativa, continua a EA, «o jogador ganhará pontos de experiência para as classes, personagens heróicas, e para as naves que escolha jogar em multiplayer». Se ganhar pontos de experiência suficientes para subir o nível, recebe um Skill Point que poderá usar para «desbloquear ou melhorar a Star Card elegível». Contudo, todas as progressões feitas ou não com compras até aqui ficam disponíveis para o jogador. A outra mudança é nos goodies que as caixas [Crates] nos dão: desde logo, acaba a hipótese de nos calhar uma Star Card quando abrimos uma – agora só há créditos ou itens estéticos, como emotes ou poses vitoriosas.; depois, só podemos abrir caixas através de login diário (este modelo mantém-se), atingido objectivos propostos pelo jogo (milestone) e completando desafios cronometrados. A EA prometeu ainda adicionar novos modos de jogo a Star Wars Battlefront II nos próximos meses.



A POLUIÇÃO ESTÁ A AFECTAR A CADEIA ALIMENTAR MARINHA

De acordo com a revista Nature, as alterações climáticas estão a tornar o mar mais ácido – e isto está a afectar a base da cadeia alimentar da fauna marítima. Tudo porque está a alterar a composição dos diátomos, algas microscópicas que servem de base alimentar a várias espécies. Além disso, os diátomos têm capacidade para absorver o dióxido de carbono da atmosfera, já que flutuam à tona da água. Segundo as

estatísticas, o oceano absorve cerca de 30% do dióxido de carbono da atmosfera – com os diátomos a entrar em acção, ao formar uma fatia significativa da percentagem total. Com os oceanos mais ácidos, o número de diátomos decresce e, conseqüentemente, a capacidade de os oceanos absorverem dióxido de carbono, o que pode ter fortes implicações para as alterações climáticas. C. Rocha



NINTENDO SWITCH PODE VIR A TER 8 GB DE RAM

Recentemente, foi lançada uma actualização de firmware para a Nintendo Switch, a actualização 5.0, que, entre outras novidades, deixa algumas pistas em aberto para um novo modelo da consola. Mike Heskin, um engenheiro e investigador de vulnerabilidades, analisou o firmware e revelou no Twitter que, além de um novo chip, também existe a possibilidade de existir uma versão da Switch com 8 GB de RAM. A Nintendo Switch foi lançada há um ano, tendo chegado ao mercado em Março de 2017. Até ao final desse ano, a Switch já tinha ultrapassado a marca dos dez milhões de unidades vendidas.



Praia das Maças



Autonomia industrial

PEDRO ANICETO
aniceto@mac.com

Pelo que escuto de múltiplas fontes, a Apple não tem estado parada na organização dos seus processos industriais. O que pode fazer um gigante assim tão diferente de produtos? Pode preparar-se para ser ainda mais autónomo, mais livre de preços de componentes e até de matérias-primas.

Não é novidade que a Apple estabeleceu contactos comerciais com as próprias empresas mineiras para assegurar preço e fornecimento de cobalto, o metal componente de baterias que mais tem sofrido agravamento de preços em função de uma procura industrial cada vez maior.

A tecnológica é “só” o maior consumidor actual de cobalto da indústria mundial, mas esse cenário pode mudar (vai mudar) com a entrada em cena dos fabricantes de automóveis. Assim sendo, atempadamente, prepara-se o futuro desse vector. Não falta cash para bater na mesa numa negociação deste género (e Portugal está, com toda a certeza, neste round, porque somos detentores de vastas reservas de matéria-prima deste sector – e não será exagerado dizer que o lítio, por exemplo, pode bem vir a ser o novo volfrâmio).

Outra das áreas em que a Apple é dependente de fabricantes externos é a de ecrãs LED. Uma fatia pesadíssima do custo industrial de produção de um equipamento Apple (e são poucos os que escapam a este crivo) são precisamente os ecrãs.

Ora, assim, não espanta que as principais fontes de informação económica dêem como certa a pista de que a Apple está a manter em segredo um centro de desenvolvimento de ecrãs MicroLED, que já terá produto apontado ao Apple Watch, embora ainda numa fase muito inicial. Isto, só por si, significará margem, mas também vastas doses de dores de cabeça para muitos dos seus fornecedores orientais que perderão, assim, uma enorme fonte de receitas em dois itens cada vez mais fundamentais na guerra entre fabricantes.

A mão de obra, essa, permanecerá onde for mais barata. Mesmo que Tim Cook tente dar um ar de humanização ao fabrico, afirmando que a China já não é uma «questão de preço» mas de «especialização».



A 5.ª COLUNA

ANDRÉ ROSA

Twitter: @gandrer757

Membro fundador do Partido Pirata Português

Olá a todos. Este mês temos a luz verde dada ao parlamento europeu para avançar com as “máquinas de censura” da Internet.

Esta proposta da comissão europeia, que sobe agora ao parlamento europeu, transforma todos os sites de conteúdo público, onde qualquer pessoa possa fazer uploads, em autênticas máquinas de censura. Resumindo: a ideia é criar um filtro gigante que valide, no momento do upload para, se esse mesmo conteúdo é protegido por direitos de autor e no momento censurar o mesmo (bit.ly/2tVRcU1).

Além de, tecnicamente, ser muito difícil de implementar, isto torna as redes sociais, fóruns de discussão e outros que tais em polícias digitais, sendo que a proposta inclui exceções como os provedores de internet, lojas online, repositórios de trabalhos e serviços de cloud privados.

Como nota final, este mês deixo-vos um artigo da associação de defesa dos direitos digitais europeia sobre a política de retenção de dados portuguesa: bit.ly/2FLaz7W. E já sabem: qualquer coisa podem contactar-me pelo Twitter com perguntas ou temas que queiram ver aqui discutidos.

Até ao próximo mês!

CITROËN VAI INAUGURAR REDE DE CAR-SHARING EM LISBOA SÓ COM AUTOMÓVEIS ELÉCTRICOS



■ A Emov vai ser o próximo car-sharing a chegar a Lisboa, em Abril. Com o cunho da Citroën, esta rede de automóveis junta-se à CityDrive e à DriveNow, da BMW. Contudo, há uma característica que diferencia o serviço da Emov, quer da DriveNow, quer da CityDrive (que tem uma frota de Skoda Fabia e Opel Adam). A rede de automóveis da Citroën vai ter apenas veículos eléctricos (150 unidades), em concerto os Z-Cero, carros relativamente pequenos (quase do tamanho de Smarts For Four) com quatro lugares. Para reservar e usar um automóvel é preciso usar a app Emov, que está disponível para iOS e Android, associar um método de pagamento e depois procurar um automóvel no mapa, que esteja perto. Depois de reservar um C-Zero, há 20 minutos para entrar na viatura: a app permitirá abrir o automóvel sem ser

necessária chave. Os 150 Citroën C-Zero estão em regime de free floating, ou seja, como qualquer automóvel da DriveNow e da CityDrive: estacionados nas ruas da cidade e não numa estação ou local específico. Como nos outros serviços, a Emov também permite que se deixe o automóvel estacionado em «áreas reguladas», leia-se, em zonas de parquímetros de EMEL. Apesar de o Grupo PSA (que detém a Peugeot e a Citroën) ter dito em comunicado que a inscrição é gratuita numa primeira fase, até ao fecho desta edição quem fizesse o download da app e se tentasse inscrever, era confrontado com um pagamento de 9,15 euros. Para Portugal, ainda não foram divulgados preços, mas se assumirmos que serão iguais aos praticados em Madrid, a tarifa-base será de 24 cêntimos por minuto.



ATARI VCS É O NOME OFICIAL DA NOVA CONSOLA DA ATARI

Já se sabia que a Atari estava a trabalhar numa nova consola, que até aqui era conhecida como Ataribox, mas agora já é oficial o nome: Atari VCS. Esta será a primeira consola da Atari em nove anos, com a marca a explicar que quis manter a silhueta original da Atari 2600. As primeiras imagens da Atari VCS mostram também o joystick e um comando. A consola retro da Atari será apresentada com mais detalhes na Game Developers Conference, em São Francisco. Entretanto, a marca já referiu que as pré-vendas arrancam em meados de Abril.

Samsonite

BUSINESS



*para negócios em movimento **mobilidade com mãos livres

For Business in Motion

#HandsFreeMobility



YOUTUBE TESTA PICTURE-IN-PICTURE

A plataforma de vídeo estará a testar a nova funcionalidade, que permitirá ver um vídeo numa pequena janela do ecrã, enquanto navega pelo YouTube. Esta é um a funcionalidade que já está disponível há algum tempo no Facebook.

JÁ HÁ MAIS SESENTA APPS COMPATÍVEIS COM RA DA GOOGLE

A realidade aumentada (RA) continua a ser uma tendência para as aplicações. Agora, a Google já anunciou que há mais sessenta apps que podem utilizar a plataforma Android ARCore – uma delas é a nova My Tamagotchi Forever.

GOOGLE VAI INVESTIR 300 MILHÕES PARA COMBATER AS FAKE NEWS

A Google News Initiative tem como objectivo «financiar e reforçar o jornalismo de qualidade» para garantir um «desenvolvimento sustentável dos modelos de negócio. Os 300 milhões de dólares (244 milhões de euros) serão distribuídos nos próximos três anos.



O CÉREBRO NA CLOUD – EVENTUALMENTE

Uma startup chamada Nectome tem um projecto que quer carregar o cérebro das pessoas para a cloud. Já há uma lista de espera de 25 pessoas, dispostas a pagar mais de oito mil euros para perceber se isto eventualmente funciona ou não. Sim, tem leves semelhanças com San Junipero, o episódio de Black Mirror.

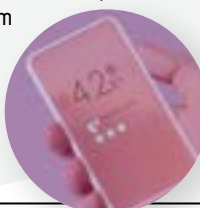
O FACEBOOK E MAIS UM ESCÂNDALO

Segundo uma investigação feita pelo canal britânico Channel 4, a Cambridge Analytica terá utilizado dados das redes sociais para manipular utilizadores e influenciar as eleições dos Estados Unidos, em 2016. O Facebook é acusado de saber de uma fuga de dados de 50 milhões de utilizadores, há cerca de dois anos.

CHINA QUER MESMO IMPLEMENTAR RANKING SOCIAL

De acordo com o The Verge, os cidadãos que não tiverem boa pontuação neste ranking do governo chinês vão ver o seu acesso barrado a algumas actividades. Andar de avião, estará disponível apenas para quem tenha boa pontuação.

A ideia é implementar o conceito a partir de 2020.



HTC ABRE PRÉ-VENDAS PARA O HTC VIVE PRO

■ A HTC já disponibilizou as pré-vendas para o headset de realidade virtual Vive Pro HMD, a próxima geração do headset da marca. Os Vive Pro contam com uma resolução de 2880 x 1600, com auscultadores incluídos e funcionalidades wireless, para evitar dramas com cabos. Este headset tem como preço de pré-venda 799 dólares (cerca de 651 euros). Caso tenha de comprar todo o sistema (com os comandos, por exemplo), a conta sobe para os 1330 dólares, cerca de 1083 euros.

A HTC indicou como especificações recomendadas de computador para usar os Vive Pro um processador Intel Core i5-4590 ou AMD FX 8350, 4 GB de RAM, gráfica NVIDIA GeForce GTX1060 ou AMD Radeon RX480 e sistema operativo Windows 8.1 ou Windows 10. Os Vive Pro estarão disponíveis a partir de 5 de Abril.



ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS PODEM IMPLICAR MIGRAÇÕES DE 140 MILHÕES DE PESSOAS

Pelo menos é isso que refere um relatório feito pelo World Bank, que indica que, até 2050, 140 milhões de pessoas podem ter de passar por processos de migração, por fenómenos como falta de água ou subida do nível do mar. De acordo com o relatório, países como Etiópia, Bangladesh e México serão as localizações mais prováveis para estas migrações. No México, por exemplo, o

relatório refere problemas como as cheias na costa do país como um potencial factor de migração.

O mesmo documento aponta que, nestes casos, «a falta de acção no que toca às questões do clima pode intensificar a crise dos refugiados no futuro», desta vez por problemas ligados às alterações climáticas. C. Rocha





Perfeição
em todos
os ângulos.

SUPER UHD TV
Nano Cell™ Display



OFERTA

Smartphone
LG SÉRIE K™

Na compra de uma **LG SUPER UHD TV™**

Campanha válida
de 14 de Abril a 31 de Maio de 2018

Oferta limitada ao stock existente.
(*) LG K7 / LG KB / LG K10
(**) para Séries SJB10V e SJB50V



LOGITECH REVELA NOVO TECLADO PARA GAMING

■ A Logitech apresentou o G513, um teclado mecânico, com iluminação RGB e compatível com Lightsync. De acordo com a Logitech, as teclas permitem uma resposta até 25% mais rápida, para uma resposta mais imediata em situações de jogo. Este teclado vai ter disponibilidade global, chegando ao mercado em Abril. De acordo com a marca, o preço recomendado deste teclado será de 199 dólares, cerca de 162 euros.

COUGAR APRESENTA CAIXA PANZER EVO

■ A caixa Panzer Evo da Cougar dispõe de um sistema de gestão de cabos e suporta as motherboards Mini-ITX, micro-ATX, ATX, L-ATX, SSI-CEB e E-ATX (até 279 mm). A



Panzer Evo tem painéis em vidro e espaço para placas gráficas até 390 mm de comprimento, para quatro soluções de armazenamento SSD, para dois discos rígidos de 3,5 polegadas e ventoinhas até 140 mm. Além das quatro ventoinhas LED de 120 mm, a nova caixa da Cougar permite que o utilizador coloque um cooler até 170 mm, uma fonte de alimentação ATX e oferece duas portas USB 3.0, duas portas USB 2.0 e portas de áudio. A Panzer Evo da Cougar, que mede 612 x 556 x 266 mm, vai chegar em breve às lojas do Reino Unido com um preço a partir das 139,99 libras (cerca de 159 euros).

AMD DISPONIBILIZA NOVO DRIVER

■ O novo driver Radeon Software Adrenalin Edition, versão 18.3.3, para os GPU AMD Radeon otimiza o desempenho dos videojogos Sea of Thieves e A Way Out. Este driver também adiciona o suporte para a API (Application Programming Interface) Vulkan 1.1 e corrige problemas no gameplay dos títulos Forza Motorsport 7, Final Fantasy XV, Star Wars Battlefront II (configurações multi-GPU) e na ferramenta Radeon ReLive. A AMD fez saber que ainda não conseguiu corrigir os problemas que afectam o desempenho de sistemas que apresentam configurações com 12 GPU, em Destiny 2 (produtos Radeon GCN1.0), na aplicação Ffmpeg e nas definições Radeon.



António Simplício
simpliam@gmail.com

Há uma app para tudo

Zum Zum Florêncio

● Anda por aí um ZūmZūm de que a nova lei que vai regular as plataformas electrónicas de transporte de passageiros foi aprovada já fora d'horas... noite dentro. Demorou mais de um ano depois da entrada no Parlamento da Proposta de Lei do Governo, mas teve de ser aprovada à socapa. Vale que Florêncio Almeida não dorme. Sempre fez os turnos da noite no seu táxi. Num dos seus vários táxis.

A Zūm, pelo contrário, angariou 5,5 milhões de dólares, durante um dia de 2017, numa primeira série de investimento e há pouco mais de duas semanas adicionou mais \$19 milhões numa série B. A Zūm transporta crianças. De e para escola, para as actividades extraescolares e para onde quiser. Sete dias por semana. Sim, existem centenas de negócios a fazerem exactamente o mesmo em Portugal.

A diferença, como não raras vezes acontece, está nos detalhes. Quem tem crianças a seu cuidado em idade escolar pode não ter tempo para ir ao ginásio, mas pratica uma ginástica diária para as levar à escola e trazê-las. Este tempo é valioso, porque o que passa com elas é muitas vezes incompatível com a vida profissional. Ter “a carrinha” que faz esse serviço é bom. Ter um Zūm seria o ideal. Começa na escolha dos condutores. A história da Zūm é a de uma mãe que se debatia com este problema, daí que a escolha de quem conduz seja fundamental, criteriosa e assente essencialmente em mulheres, mães que não trabalham e que podem juntar o útil ao agradável. Podem levar os seus próprios filhos e terem nova fonte de rendimento, utilizando o seu próprio carro – este também sujeito a criteriosa validação. Passa também pelo acompanhamento que é passível fazer das viagens. A plataforma tecnológica da Zūm contempla uma aplicação para isto mesmo, disponibilizada aos pais, que os avisa de quem os vai buscar, onde estão a cada momento e do lugar e hora onde a criança ficou. A empresa tem também uma app para as crianças que, assim, ficam a saber quando estão programadas as próximas viagens, o perfil do condutor e onde ele está a determinado momento. À lá Uber. Como as “carrinhas”, a Zūm disponibiliza os normais pacotes de transporte para a escola, mas também carools, viagens unitárias e a possibilidade de juntar o apoio de uma cuidadora, alguém que mais que conduzir o seu filho ao treino, fica com ele durante o treino. Pormenores sim, mas é por eles que o Florêncio nunca será Uber.

msi



G.A.M.E. UNLIMITED

CONHECE A NOVA FAMÍLIA DE DESKTOPS MSI



MYSTIC
LIGHT



VERTICAL GRAPHICS

SILENT STORM
COOLING 3 PRO

VR
READY

KILLER
ETHERNET
E2500



EASY TO UPGRADE



7ª GEN PROCESSADOR INTEL CORE i7	WINDOWS 10 HOME		
GRÁFICA GEFORCE GTX 1070/1080 GAMING	VR READY		NAHIMIC VR
SILENT STORM COOLING 3 PRO	AUDIO BOOST 3	KILLER DOUBLESHOT PRO	
INTEL INSIDE. PARA UM RENDIMENTO EXTRAORDINÁRIO

ONDE COMPRAR

ES.MSI.COM

worten

PCDIG@





APPLE SUBMETEU MAIS DE TRINTA PATENTES PARA MICROLED

■ Alegadamente, a Apple estará a desenvolver uma tecnologia de microLED, como aponta o facto de a marca da maçã ter submetido cerca de trinta patentes ligadas a este tipo de tecnologia para aprovação, na Coreia do Sul. Segundo os rumores, a ideia é que a Apple possa vir a comercializar este tipo de ecrãs para os iPhone, iPad e Mac. Actualmente, este tipo de tecnologia está a ser utilizada no Apple Watch.

Em 2014, a Apple comprou a LuxVue Technology, uma empresa que opera neste mercado e que terá sido usada como uma 'porta' para submeter estas patentes para aprovação. Em comparação, a tecnologia microLED permite maior luminosidade e maior eficácia energética do que os ecrãs OLED, daí o interesse dos fabricantes em conseguir desenvolver este tipo de tecnologia.



FORTNITE PARA IOS GEROU 1,22 MILHÕES EM COMPRAS DENTRO DA APP

■ A versão de Fortnite para iPhone e iPad chegou à App Store a 15 de Março. E, em apenas três dias, segundo dados divulgados pela Sensor Tower, os utilizadores do jogo já gastaram mais de 1,22 milhões de euros, a comprar itens e power-ups dentro da app. Desde o lançamento do jogo para iOS que a app está a escalar lugares no top da App Store, embora ainda seja preciso um convite para fazer o download da app. Ainda assim, quando comparado com apps como Pokémon Go ou Clash Royale, Fornite ainda apresenta valores modestos de compras na aplicação: nas primeiras 72 horas após o lançamento, Pokémon Go ou Clash Royale conseguiram gerar 3,66 milhões de euros de compras dentro da app.



QUEREMOS RESPOSTAS!



Gonçalo Soares da Costa
Managing Partner do Mercadão

A promessa é clara: o Mercadão promete entregas em duas horas. A febre das entregas em casa não é de agora, mas serviços como a UberEats ou a Glovo vieram dar hype a um mercado "adormecido". Esta nova plataforma tem a Vinha, a Science4You e, recentemente, abriu portas ao Pingo Doce.

Porque é que devo comprar no Mercadão e não num site de compras de um hipermercado?

Por várias razões: para ter acesso aos produtos de qualidade e preços baixos do Pingo Doce e de várias outras marcas. Para ter uma entrega super-rápida, em duas horas, com portes grátis na primeira encomenda (mediante cupão). Para comprar rapidamente e ter os seus produtos escolhidos por um personal shopper formado para o efeito.

Quem é o vosso principal concorrente?

Os cupões de desconto do Continente?

Há vários concorrentes em retalho alimentar online, mas entendemos que isso é bom para nós, na medida em que o principal desafio do canal é fazer crescer o mercado potencial. Nesse sentido, é vantajoso ter vários operadores a promover a compra online. Quanto à escolha dos consumidores, aí confiamos na nossa proposta de valor: um serviço com várias marcas e categorias, mais rápido, mais barato, mais simples, flexível e de maior proximidade com o utilizador.

O vosso shopper tem de fazer as compras por nós.

Como é que ele ganha dinheiro?

Os nossos shoppers são o rosto do Mercadão: é importante que, além de bem-formados, estejam motivados enquanto nossos colaboradores. Por isso, e apesar de pouco frequente no canal, a nossa operação é suportada por shoppers contratados, que beneficiam, portanto, do seu vencimento-base, subsídios de alimentação, férias, etc., bem como de uma remuneração variável por entrega feita. Além destes, contamos também com uma rede de parceiros que nos ajudam a assegurar a operação em períodos de pico.

O futuro pode deixar de ter supermercados e ter apenas armazéns de onde as coisas vêm directamente para casa?

Não vemos no futuro um contexto de substituição, mas sim de complementaridade entre canais. Haverá momentos em que, enquanto consumidor, valorizarei mais a conveniência da compra online. Noutros, preferirei ir à loja da minha rua.

Já têm o Pingo Doce do vosso lado.

A ideia é ter um especialista de retalho em cada área?

O Pingo Doce, como marca líder em retalho alimentar, é certamente a marca-âncora do Mercadão - e será o único parceiro nesta categoria. Noutras categorias, vamos procurar sempre os parceiros especialistas mais alinhados com a nossa proposta de valor em cada cidade: marcas fortes, com boa rede de lojas, preços apelativos e excelência operacional.

Por Ricardo Durand



Bluetooth




Com fio/sem fio



NoiseGard™



Com microfone
(headset)

 **SENNHEISER**

**Transforme a sua viagem.
Vá em primeira classe.**
Sennheiser PXC 550 Wireless



É retalhista?

A jp.di tem a melhor oferta de áudio premium e profissional. Consulte-nos em www.jpdi.pt

AKG
by HARMAN

harman/kardon
by HARMAN

JBL

 **SENNHEISER**



«ESPERAMOS SER, EM POUCO TEMPO, A PLATAFORMA SEM A QUAL NÃO SE SABERÁ VIVER»

Patrícia Figueiredo co-fundadora da MeshApp

Engenharia de Computadores e Telemática, com mestrado na Universidade de Aveiro e passagem pelo MIT, Patrícia Figueira começou profissionalmente na PT, a desenvolver a aplicação iNeighbour, da Social ITV. Seguiu-se a Musikki até que, em 2013, se juntou ao grupo de fundadores da MeshApp.

O QUE A LEVOU A ESCOLHER ESTA ÁREA?

Desde pequena tive influência da tecnologia. O meu pai era engenheiro de informática e sempre tivemos acesso a computadores muito cedo. Ele sempre falou das coisas que fazia com grande entusiasmo e à medida que fui crescendo, percebi que era uma área que me atraía, principalmente por não estar totalmente “definida”. Desde essa altura para cá, o meu pai deixou de exercer a profissão e muito do que ele sabia já está obsoleto. Com o passar dos anos continuamos sempre aprender e a evoluir.

COMO SURTIU O CONCEITO DA MESHAPP?

O conceito da MeshApp surgiu totalmente da cabeça do Rodrigo Moreira Rato e da sua vida super atarefada. De início, baseava-se em reunir num único sítio todos os conteúdos que nos definiam, desde contactos a notícias, a conteúdo dos nossos amigos, emails, etc. Já na altura tínhamos o conceito das ‘mágicas fórmulas’, que iriam permitir que fosse possível facilmente escolher o que se queria ver a cada momento (fosse conteúdo sobre a escola do filho ou do trabalho). No entanto, com o decorrer do tempo, e com vários conceitos a mudar, o acesso a conteúdo privado (dos amigos) ficou mais restrito e o projeto mudou naturalmente para conteúdo criado maioritariamente por marcas, entidades públicas, etc.

NA PRÁTICA, COMO FICOU?

O conceito principal manteve-se: reunir tudo aquilo de que preciso num só lugar e poder formular o que pretendo que seja entregue num feed de conteúdo. A criatividade do Rodrigo levou a que se criasse uma maneira de usar esta gestão de conteúdo e fazer que, com muito pouco trabalho, fosse possível apresentá-lo num website ou aplicação, com pouca necessidade de manutenção ou dependência de uma equipa técnica. Desta forma, as organizações podem focar-se simplesmente em gerir o que querem apresentar, trabalhar



audiências e resolver realmente o que querem que esse conteúdo seja, fazendo crescer o negócio. Esta breve descrição fica muito aquém do que a MeshApp pode oferecer. Este é um projecto muito grande e só o experimentando é possível perceber todo o seu potencial.

FUNDAR UMA START-UP IMPLICA MUITO MAIS DO QUE CONHECIMENTO CIENTÍFICO. COMO TEM SIDO ESTA EXPERIÊNCIA?

Muito resumidamente: uma avalanche. Tive muita sorte em cruzar-me com o Rodrigo no meu caminho. Ainda estava a acabar o curso e fui convidada pelo João Afonso para trabalhar com eles. A partir daí foi um salto muito grande que não me via a dar numa outra empresa. O Rodrigo tem bases de Marketing e já tinha um calo enorme neste mundo do empreendedorismo. Então, foi só aproveitar a maré e absorver o máximo que podia. A minha ação recai sobre todo o trabalho de retaguarda, na parte técnica da montagem do produto, da sua construção. Gosto do ‘stress bom’ associado à programação, ao desenho das soluções e aos desafios que isso traz. Tenho tido sorte de trabalhar com excelentes pessoas como o Frederico Honório, que me desafia todos os dias, e o João Pina, que tem conduzido a equipa. Toda a “locomotiva” da startup é conduzida pelo Rodrigo e, apesar de estar mais focada no desenvolvimento técnico, continuo a ter mão na discussão de produto que sempre

me foi natural. Vivo o projeto nos seus altos e baixos, e esse lado empreendedor só se desenvolve com as mangas arregaçadas.

ERA ATÉ HÁ POUCO CTO DA MESHAPP E DEIXOU DE EXERCER ESTA FUNÇÃO. POR QUÊ?

A MeshApp, como equipa, desenvolveu-se em Aveiro, mas, com o passar do tempo, começámos a crescer em Lisboa também. A minha vida pessoal travou a ida para Lisboa. A certa altura, o João Pina começou a trabalhar connosco e a partir daí começou a fazer sentido para mim que ele assumisse esse papel, estando perto do CEO. Ele está em Lisboa com parte da equipa técnica e toma as grandes decisões desse papel, enquanto eu e o Frederico as executamos em Aveiro e ajudamos a estudá-las. Sempre que é necessário trabalhar em soluções de maior calibre e na discussão das novas ideias, o Frederico e eu vamos a Lisboa. Estamos sempre ligados como equipa e como co-fundadores, e estamos confortáveis com a maneira como a equipa se desenvolveu.

QUAIS SÃO OS PRÓXIMOS PASSOS PARA A MESHAPP?

A MeshApp está neste momento a pôr à prova toda a tecnologia desenvolvida com novos clientes e esperamos ser em pouco tempo a plataforma sem qual já não se sabe viver.

E PARA SI?

O meu objetivo principal é continuar a crescer tecnicamente enquanto o motor se continua a desenvolver (estou a pôr as mãos em novas tecnologias). Depois de a base da MeshApp estar a corresponder com a ferramenta de gestão e entrega de conteúdo que se pretende, e eu tiver dado o meu contributo, os meus passos irão certamente acompanhar as necessidades da MeshApp. Gosto de vestir a camisola e ser fiel ao projecto onde estou. Como profissional e como pessoa quero crescer dessa forma.



MAKE
YOUR
MARK

17.95 mm de espessura, elegante acabamento metálico¹
Até 10 horas autonomia²
Leitor de impressão digital com Windows® Hello™³

Swift 3



Desde **899€**

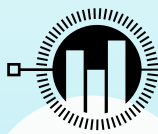
Disponível em:

8th Gen Intel® Core™ processors: Designed for what's coming next

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.



1. As especificações podem variar consoante o modelo e/ou a região.
2. A autonomia varia consoante a configuração do produto, as definições de energia e a sua utilização, entre outros fatores.
3. O Windows® Hello™ requer hardware especializado, incluindo leitor de impressões digitais, sensor de infravermelhos iluminado ou outros sensores de identificação biométrica e dispositivos compatíveis



Como anda o mercado das

APPS

Todos os dias usamos aplicações no smartphone, mas já parou para pensar naquilo que faz mexer o mercado das apps?



As receitas das apps continuam a aumentar

Número de apps disponíveis nas lojas em 2017

Estimativa para **2020 MUNDIAL**

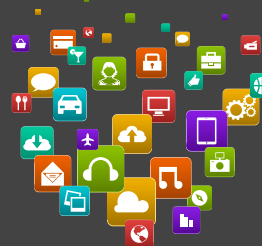


151 23

mil milhões de euros

mil milhões de euros

EMEA (Europa, Médio Oriente, África)



2,8 2,2



milhões de apps

Categorias mais populares em 2017 (em milhões de downloads)



Jogos

6900



Utilitários

1200



Entretenimento

978



Fotografia

863

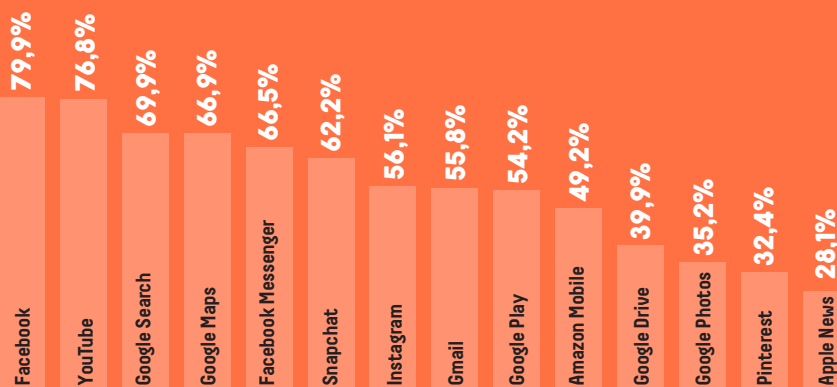
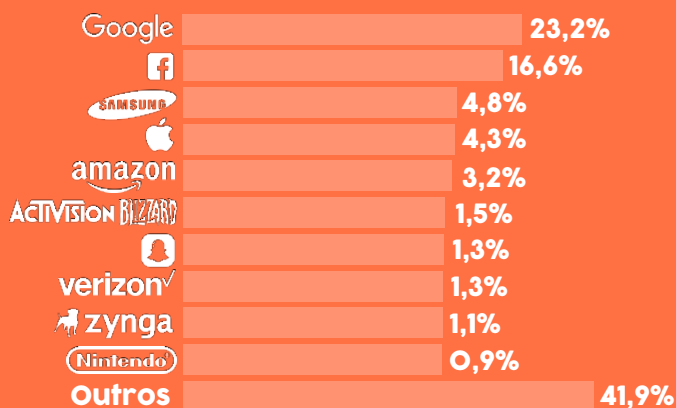


Comunicação

831

Quem são os responsáveis pelas apps mais populares?

Presença das apps em smartphones (2017):



COMPRA UM DOS KITS TRUST E RECEBE GRATUITAMENTE O JOGO FAR CRY 5!



€119⁹⁹

GXT GAMING BUNDLE 3-IN-1 INCLUDING FAR CRY 5

#22782

Conjunto para jogos Far Cry 5, incluindo auscultadores 7.1 com vibração de graves, rato para jogos com iluminação LED RGB, tapete para rato edição limitada e Far Cry 5 Standard Edition



€119⁹⁹

GXT GAMING BUNDLE 3-IN-1 INCLUDING FAR CRY 5

#22874

Conjunto para jogos Far Cry 5, incluindo auscultadores circun-aurais para jogos, rato para jogos com iluminação RGB completa, tapete para rato edição limitada e Far Cry 5 Standard Edition



€119⁹⁹

GXT 383 DION 7.1 BASS VIBRATION HEADSET INCLUDING FAR CRY 5

#22783

Auscultadores circun-aurais para jogos, com vibração de graves e som surround 7.1 e Far Cry 5 Standard Edition



€229⁹⁹

GXT 707R RESTO GAMING CHAIR - RED INCLUDING FAR CRY 5

#22784

Cadeira para jogos ergonómica e regulável concebida para horas de confortáveis sessões de jogo e Far Cry 5 Standard Edition



€169⁹⁹

GXT 705 RYON GAMING CHAIR INCLUDING FAR CRY 5

#22785

Cadeira de jogador ergonómica e regulável concebida para horas de conforto a jogar e Far Cry 5 Standard Edition



@trustgaming



@trust.gaming



@trustgaminggxt



/trustgaminggear

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL VAI ALÉM DOS ASSISTENTES DE COMPRAS



CRIADA EM: Sensei

Quando foi criada
Setembro de 2017

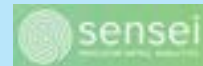
FUNDADORES

Vasco Portugal, Joana Rafael, Paulo Carreira

MISSÃO

Revolucionar o retalho mundial com inteligência artificial

SITE: sensei.tech



A Sensei é a startup responsável por um algoritmo de análise que transforma qualquer câmara de segurança numa nova forma de compreender o modo como os consumidores fazem compras.



O Sensei é um algoritmo destinado ao sector do retalho, que torna qualquer câmara de segurança já instalada num sensor que permite digitalizar o espaço, produtos e interações dos visitantes quando exploram uma loja. A ideia é que, desta forma, as empresas possam perceber qual é a experiência de compra, se as prateleiras estão vazias, se há algum produto que capte mais a atenção, entre outras coisas. No final, esta informação é disponibilizada através de um software, que mostra toda a informação recolhida sobre os padrões de interação dos visitantes. Antes que comece a achar que isto pode estar a entrar demasiado no lado Black Mirror da vida, Vasco Portugal, Joana Rafael e Paulo Carreira explicam que a informação recolhida é «totalmente anónima» e a privacidade dos clientes «totalmente respeitada». Para os lojistas, há vantagens, explicam os fundadores

da Sensei: «Ao otimizar a operação, consegue-se identificar tendências, fazer correlações de dados e aumentar a disponibilidade nas prateleiras, que se traduz em maior número de vendas». Os responsáveis pelo software referem que o acolhimento ao Sensei por parte dos retalhistas tem sido «extraordinário», no sentido em que são «apresentadas soluções para problemas antigos do retalho» e há a contribuição para uma «melhoria contínua de eficiência das operações da cadeia de lojas e do conhecimento que o retalhista tem das interações dos seus clientes nesta».

DO PROGRAMA TECHSTARS AO MEIO MILHÃO DE FINANCIAMENTO

A Sensei é uma empresa recente, fundada depois da participação no programa de aceleração da Techstars. A equipa junta um background de formação em negócio de retalho, aliado ao

conhecimento tecnológico, tendo sido formada no Instituto Superior Técnico. Pelo meio, a startup já conseguiu arrecadar um investimento de meio milhão de euros da Sonae, Metro AG e da americana Techstars. «O facto de termos captado um investimento por parte de importantes investidores internacionais e nacionais no sector do retalho representa um motivo de orgulho e um sinal claro de que estamos no caminho certo para revolucionar o retalho mundial... com inteligência artificial», explicam os fundadores. Para os próximos tempos, a empresa diz querer que o retalho fique mais inteligente. «Queremos tornar a experiência em loja mais conveniente para o cliente, sem barreiras e mais personalizada do que alguma vez foi possível, com uma loja verdadeiramente inteligente - e sobre isto teremos mais novidades para breve», explicam Vasco Portugal, Joana Rafael e Paulo Carreira.

A EQUIPA RESPONSÁVEL PELO SENSEI JUNTA UM BACKGROUND DE FORMAÇÃO EM NEGÓCIO DE RETALHO, ALIADO AO CONHECIMENTO TECNOLÓGICO, TENDO SIDO FORMADA NO INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO.

PARA O INFINITY

E MAIS ALÉM!



MAGMA

by TSUNAMI

A Memória Intel® Optane™ é uma tecnologia revolucionária de memória não volátil. Os módulos de Memória Intel® Optane™ aceleram o armazenamento instalado para reduzir os tempos de arranque e de execução, para que tudo seja mais rápido e responsivo.

MAGMA VR INFINITY

- Caixa Tsunami Infinity
- Fonte Alim 900W 80plus Platinium
- MB X299 SKT 2066
- **Processador INTEL Core i9 7900X**
- 32GB Ballistix DDR4-2666
- **Memória flash Intel Optane 16GB**
- Disco 3.5 2TB
- VGA GTX1080TI 11GB DDR5
- Windows® 10 Home

PVPR: 3359€



 Windows 10



O ANO DOS TELEFONES INTELIGENTES

POR GUSTAVO DIAS, EM BARCELONA*

A edição de 2018 do Mobile World Congress, que decorreu novamente em Barcelona, ficou marcada pela democratização da inteligência artificial que promete converter os nossos smartphones em 'intelligent phones'.

Mais de 107 mil visitantes provenientes de 205 países distintos são dois impressionantes números, ao qual acrescentamos os quase sessenta quilómetros percorridos ao longo da mais recente edição da mais importante feira de dispositivos e infraestruturas móveis do mundo, o Mobile World Congress. Com os acessos ligeiramente alterados, para evitar possíveis atentados terroristas como o ocorrido em Agosto passado, nas Ramblas, esta edição ficou marcada pela adopção do formato 18:9 dos ecrãs de praticamente todos os novos dispositivos móveis, do entalhe (notch) usado pela Apple no iPhone X em diversos dispositivos de topo, pela integração de sistemas de inteligência artificial nos mesmos e pelas constantes demonstrações das capacidades das futuras ligações 5G.



SAMSUNG

Ao contrário da edição anterior, onde a estrela da feira foi o Huawei P10, este ano foi a Samsung que esteve sob as luzes da ribalta, com a revelação dos seus novos terminais topo de gama: Galaxy S9 e S9 Plus. Ambos destacam-se das versões anteriores pela adopção de um SoC mais poderoso (Snapdragon 845 para os EUA, Exynos 9810 para o resto do mundo), inclusão de um altifalante adicional para criar um efeito estéreo do som reproduzido, deslocação do sensor de impressões digitais para debaixo do sensor de imagem traseiro, e um novo e poderoso sensor de imagem de 12 MP, que tem a particularidade de utilizar uma objectiva com abertura variável, entre f/1.5 e f/2.4, permitindo assim ajustar a luminosidade captada pelo sensor para optimizar os resultados. Na versão S9 Plus, a Samsung adicionou um sensor extra, que tem como finalidade actuar como teleobjectiva, criando assim um zoom 2x sem perda de qualidade, ao contrário do que ocorre com os tradicionais zooms digitais. Este segundo sensor permite tirar partido ainda do sistema Live Focus, apresentado no Galaxy Note 8, que permite escolher o ponto de focagem e ajustar a focagem do resto da imagem, reforçando o efeito de profundidade de campo da imagem. Outro grande destaque no Galaxy S9 e S9 Plus é a resposta da Samsung aos Animoji da Apple, recorrendo a um sistema de realidade aumentada para criar um emoji que irá recriar a sua face. Este emoji, designado de AR Emoji, pode ainda ser personalizado (poderá usar meros bonecos ou até uma máscara do Rato Mickey), reagindo de acordo com os seus movimentos. O resultado surpreendeu, mesmo em condições luminosas menos indicadas.



NOKIA

A Nokia voltou a destacar-se no MWC, mais uma vez pelo lançamento de mais um feature phone, inspirado em mais um clássico telemóvel da antiga marca finlandesa. Trata-se do novo Nokia 8110 4G, a recriação do telemóvel que marcou presença no filme Matrix, que estará disponível nas cores Banana Yellow e Black Black. Este 8110, ao contrário do 3310 do ano passado, suporta redes 4G e permite a instalação de aplicações, vindo já equipado com Google Assistant, Google Maps, Facebook, Twitter, graças à utilização de uma plataforma Qualcomm 205. E sim, o Snake não foi esquecido. Além do 8110 4G, a Nokia reforçou a gama de smartphones Android com quatro novos modelos, começando pelo Nokia 1, um smartphone acessível que utiliza o sistema operativo Android Oreo, na sua edição Go, optimizada para equipamentos com recursos limitados, como a memória RAM (1GB, neste caso). Utiliza um ecrã táctil de 4,5 polegadas, processador Quad-Core MediaTek, câmara de 5 MP e capas coloridas Xpress-On, facilmente substituíveis para o poder personalizar. Já o Nokia 6 é uma versão actualizada do modelo lançado de 2017, ao usar um Snapdragon 630, corpo de alumínio, ecrã de 5,5 polegadas de resolução FullHD, 3 ou 4GB de memória RAM, carregamento rápido da bateria com ligação USB Type-C e câmara traseira de 16 megapixéis com lentes Carl Zeiss. Com o Nokia 7 Plus, a Nokia entra no segmento dos dispositivos com ecrãs de grandes dimensões (seis polegadas) de formato 18:9 com resolução FullHD+ (2160 por 1080 pixéis). Utilizará um processador Snapdragon 660 Octa-Core, 4GB de memória RAM, 64GB de armazenamento, duplo sensor traseiro de 12 MP com lentes Carl Zeiss e bateria de 3800 mAh. Por fim temos o Nokia 8 Sirocco, o novo topo de gama, que utiliza um corpo metálico, ecrã POLED de 5,5 polegadas de resolução 2K, processador Snapdragon 835, 6 GB de RAM, 128 GB de armazenamento e duplo sensor traseiro de 12 MP com lentes Carl Zeiss. Todos estes equipamentos chegarão a Portugal durante o mês de Abril, excepto o 8110 4G, previsto para o mês de Maio.



A Asus manteve a sua tradição e optou por apresentar os novos ZenFone 5 Lite, ZenFone 5 e ZenFone 5Z fora do recinto da feira. Com o primeiro modelo, a Asus espera assim conquistar o público mais jovem que dá primazia à fotografia, com a utilização de dois sensores frontais e dois sensores traseiros, que permitem captar imagens com um ângulo de até 120°. Usando um ecrã de seis polegadas de formato 18:9, o ZenFone 5 Lite vem equipado com processador Snapdragon 630 e bateria de 3300 mAh. Já o ZenFone 5 e o ZenFone 5Z partilham o design, facilmente identificável pelo ecrã LCD de 6,2 polegadas com um entalhe no topo. Ambos recorrem a um duplo sensor traseiro, composto pelo sensor principal Sony IMX363 de 12 MP f/1.8, e um sensor secundário de 8 MP f/2.0 para

imagens com ângulo de 120°. A diferença entre ambos está nas características técnicas, com o ZenFone 5 a vir equipado com processador Snapdragon 636, 4 GB de RAM e 64 GB de armazenamento, enquanto que o ZenFone 5Z pode vir com uma das três configurações disponíveis, com 4 GB de RAM e 64 GB de armazenamento, 6 GB de RAM e 128 GB de armazenamento, ou 8 GB de RAM e 256 GB de armazenamento. Qualquer uma das configurações funcionará com um processador Snapdragon 845. Segundo a Asus, ambos utilizam um sistema de inteligência artificial para otimizar diversos parâmetros de acordo com a utilização do equipamento, como o carregamento da bateria, imagem do ecrã e na captação e catalogação das fotografias e vídeos captados.



A Lenovo trouxe até Barcelona dois novos membros da família de portáteis Yoga, o 730 e o 530. O primeiro, disponível com ecrã táctil de resolução 4K com 13 e 15 polegadas, destaca-se por incorporar não um, mas dois assistentes inteligentes, Microsoft Cortana e Amazon Alexa, ambos com suporte de comandos de voz, mesmo estando numa outra divisão da casa, graças ao microfone de longo alcance. Já o Yoga 530, que utilizará um ecrã táctil FullHD de 14 polegadas, dispensa os assistentes, sendo significativamente mais acessível, com preços a começar nos €549 (chega em Junho), ao contrário do

Yoga 730, que começa nos €999 (chega em Abril). Foi ainda apresentado um conjunto de soluções de realidade virtual (VR) e aumentada, com o lançamento do Lenovo Mirage Solo, um headset VR que funciona em conjunto com a Lenovo Mirage Camera, para criar e usar os seus próprios conteúdos. Já o Star Wars: Jedi Challenges, com o headset Lenovo Mirage AR e controlador de luz, permite recriar, através de realidade aumentada, os treinos de um verdadeiro Jedi da saga Star Wars. No campo dos smartphones, não foi desta que ficámos a conhecer o novo Motorola Moto G6, nem se o mesmo virá para Portugal.



HUAWEI

Ao contrário do esperado, a Huawei não revelou no MWC o novo P20, deixando esse lançamento para um evento que terá lugar em Paris, a 27 de Março. Porém, a Huawei não foi a Barcelona de mãos a abanar, tendo levado consigo o novo MateBook X Pro, um ultrabook que, infelizmente, não deverá ser comercializado em Portugal. Este portátil mede apenas 14,6mm de espessura, estando equipado com o primeiro ecrã FullView do mercado com molduras mínimas e 13,9 polegadas, tendo esta solução obrigado à colocação da webcam no teclado. Conta com a presença de uma gráfica Nvidia GeForce MX150, processador Intel Core i7 e i5 de última geração e suporta o sistema de carregamento rápido USB Type-C, que permite usar o mesmo carregador dos

smartphones Huawei, ideal para viagens. Foi igualmente revelada a nova série de tablets MediaPad M5, disponível com ecrãs de 8,4 ou 10,8 polegadas com vidro 2.5D, suportando ambos uma resolução de 2560 por 1600 pixéis. Utilizando um processador Kirin 960, 4 GB de RAM, armazenamento que varia entre 32 e 128 GB, estes modelos utilizam uma bateria de 5100 mAh para o modelo de 8,4 polegadas e 7500 mAh para o de 10,8 polegadas. O número de altifalantes Harman Kardon disponíveis também varia de acordo com o modelo, com dois ou quatro altifalantes, respectivamente. Este último tem ainda a particularidade de usar o modo Desktop View, que permite ligar um teclado para transformar o MediaPad M5 num autêntico portátil Android. Este sim, estará disponível em Portugal.

LG

Sem apresentar o esperado G7, a LG marcou presença no MWC com a versão actualizada do seu topo de gama, o V30S, que se destaca por integrar a tecnologia de inteligência artificial LG ThinQ. Embora não se trata de uma implementação a nível de hardware, as diferenças face ao V30 tradicional estão essencialmente relacionadas com as câmaras, através do IA Cam, QLens e Modo Brilho. No primeiro caso, a IA CAM permite ajustar as configurações da câmara (luz, exposição, etc) de acordo com o assunto a ser captado. Já o QLens permite identificar objectos, acedendo a informações detalhadas sobre os mesmos, bem como permite a sua compra online. Por fim, o Modo Brilhante recorre a algoritmos para ajustar a imagem em situações de fraca luminosidade, de forma a conseguir captar mais luz e mais detalhe em ocasiões onde anteriormente seria impossível captar. Em termos de hardware, o V30S diferencia-se apenas pelo aumento da capacidade de memória RAM para 6GB, e o armazenamento para 128 GB no V30S, ou 256 GB no V30S+, modelo que não sabemos se será comercializado em Portugal. Igualmente presentes estavam os novos K8 e K10, que além de estarem um novo design, inspirado no V30, com novos sensores de imagem (13MP traseiro e 8MP frontal), sensor de impressões digitais avançado que permite não só desbloquear o telefone como activar o Quick Shutter para captar fotografias de forma rápida, e o Quick Capture, para captar o ecrã. De resto, estes equipamentos diferenciam-se pela dimensão do ecrã, com cinco polegadas para o K8, e 5,3 polegadas para o K10, ambos com resolução HD.



SONY

A Sony trouxe ao MWC a nova geração de smartphones de topo, os Xperia XZ2 e XZ2 Compact. Ambos partilham o mesmo design novo da Sony, que viu as molduras em torno do ecrã reduzir significativamente e o ecrã a adoptar o formato de 18:9, com 5,7 polegadas para o XZ2 e 5 polegadas para o XZ2 Compact. O design pode ter mudado, mas a certificação IP68 mantém-se presente, tal como a tradição da Sony em manter o mesmo hardware entre os dispositivos, como o processador Snapdragon 854, 4 GB de memória RAM e os 64 GB de armazenamento. A bateria, por questões óbvias de dimensão do equipamento, varia entre os 2870 mAh no modelo compacto e 3100 mAh para



o modelo completo. Com o Xperia XZ2, a Sony apostou em força na vertente multimédia, ao estrear o primeiro sensor de imagem para smartphone capaz de captar vídeo 4K com HDR. O modo Super Slow Motion de 960 imagens por segundo foi melhorado, suportando agora a resolução FullHD, bem como a possibilidade de criar um avatar 3D realista através da captura 3D da face de uma pessoa. Em termos de áudio, a Sony desenvolveu o sistema DVS (Dynamic Vibration System), que analisa o áudio reproduzido e utiliza um sistema de vibração para simular um efeito Mega Bass (reforço de baixos). Esta solução funciona tanto com os altifalantes estéreo do equipamento, como auscultadores.





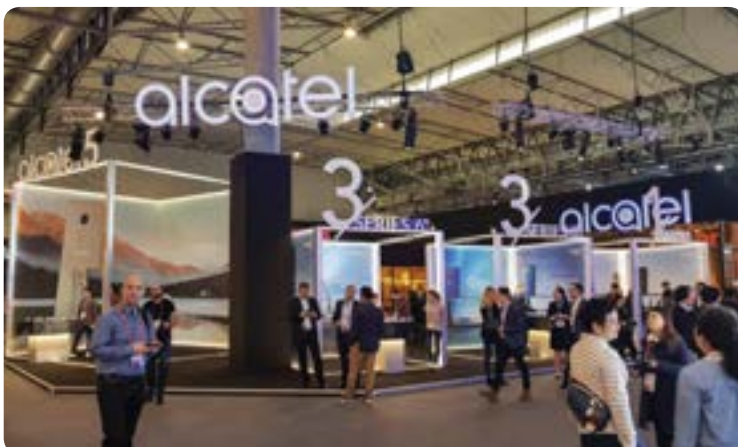
WIKO

A Wiko aproveitou o MWC para revelar modelos novos em todas as suas gamas de smartphones, onde o lema foi a democratização dos ecrãs panorâmicos. Começando pelos modelos de entrada, a gama Y recebeu os novos Jerry3 e Tommy3 com ecrã 18:9 de 5,45 polegadas, e o Lenny5 com um ecrã de 5,7 polegadas HD e altifalante duplo. Subindo de gama encontramos a família View, com os novos View Go, View Lite e View Max, com ecrãs de formato 18:9 de 5,7 polegadas, 5,45 polegadas e 5,99 polegadas, respectivamente.

O grande destaque, porém, coube aos View2 e View2 Pro, dois terminais que utilizam um ecrã de formato Full Screen, onde o topo é interrompido apenas pelo sensor de imagem frontal, à semelhança do que acontece com o Essencial Phone. Este ecrã tem seis polegadas em ambos os modelos, diferenciando-se entre si pelo processador usado, bem como pela maior capacidade de memória RAM e armazenamento no View2 Pro.

ALCATEL

A Alcatel revelou três novas séries de smartphones durante o MWC, partilhando entre ambos a particularidade de todos usarem ecrãs de formato 18:9, incluindo os Alcatel 1 Series, com preços que começam nos 109 euros para o Alcatel 1C e 130 euros para o Alcatel 1X, ambos com ecrã de 5,34 polegadas. Já os Alcatel 3 Series encontramos o Alcatel 3 com ecrã IPS HD+ de 5,5 polegadas a €169,99, Alcatel 3X com ecrã de 5,7 polegadas, mais memória RAM e armazenamento, bem como câmara traseira dupla por 189,99 euros, e o Alcatel 3V com ecrã de 6 polegadas de resolução 2K, dupla câmara traseira, também por 189,99 euros. Por fim temos o topo de gama, o Alcatel 5, que por €229,99 euros oferece um corpo em metal escovado, processador Octa-Core e carregamento rápido, para além do ecrã de 5,7 polegadas, sensor traseiro de 12 MP, e duplo sensor frontal com uma lente grande angular de 120° e flash LED.



OUTROS LANÇAMENTOS

Além da democratização dos ecrãs de formato 18:9, o entalhe no topo do ecrã revelou ser a última tendência, junto de fabricantes como a NOA com o seu NI0, Ulefone com o T2 Pro, a Oukitel com o U18, Doogee V, Leagoo S9 e Blackview A30. Felizmente houve quem se tenha diferenciado pela inovação, como a Vivo com o seu APEX, um smartphone que além de aproveitar a metade inferior do ecrã para reconhecimento de impressões digitais, utiliza uma moldura minúscula em torno do ecrã, e incorpora uma câmara frontal de 8 MP que funciona como um pop-up, demorando 0,8 segundos a ficar pronta a disparar. Estiveram também presentes outras soluções inovadoras, como o ZTE Axon M com duplo ecrã de 5,2 polegadas, ou o Hisense A2 Pro que utiliza dois ecrãs, um frontal Super AMOLED de 5,5 polegadas, e um traseiro de 5,2 polegadas e-ink, ideal para ler um livro digital, ou notificações.

A portuguesa Iki Mobile também marcou presença, com uma nova gama de smartphones, no qual se destacou o novo BlessPlus, um terminal que além de usar um painel traseiro em cortiça, utiliza um ecrã de 18:9 de 5,99 polegadas FullHD, processador Helio P20, 6GB de RAM e duplo sensor traseiro de 13MP e bateria de 3800 mAh. Por fim, falta referir a presença de diversos fabricantes automóveis, como a BMW, que marcou presença com um BMW i3 devidamente equipado para uma demonstração de condução totalmente autónoma, de nível 5.

O Grupo Dailmer marcou presença com o novo Mercedes-Benz Classe A, tendo sido possível explorar a nova experiência de utilização a bordo do novo compacto da marca, no qual se destaca a implementação de um assistente de voz no sistema de infoentretenimento. Esteve ainda presente o concept Smart Vision EQ ForTwo, a visão da Smart sobre o que será o futuro da mobilidade urbana, totalmente eléctrica e autónoma. A SEAT também marcou presença, com a integração de soluções tecnológicas, como assistente Amazon Alexa e Shazan, este último através da SEAT DriveApp para Android Auto.

*A equipa da PCGuia viajou até Barcelona a convite da Samsung, Asus, Lenovo e Mercedes-Benz.



JORNALISMO EM TEMPOS DE CÓLERA

O jornalismo actual não tem nada que ver, lamento, com o ensinado nas escolas actuais e do passado. Lembro-me de aprender várias teorias jornalísticas, a ter noção de que os vários géneros eram estanques entre si, que o jornalista devia ter objectividade no relato dos acontecimentos. Não dos factos, dos acontecimentos, note-se. Azar dos Távoras: a palavra 'objectividade' (ou ser 'objectivo') não vem uma única vez mencionada no Código Deontológico dos Jornalistas. Que, a meu ver, está igualmente desactualizado e desajustado à realidade: em 2018, faz 25 anos que foi aprovado. Qualquer dia, este Código será como os Dez Mandamentos: conhecem qualquer outro tipo de verdades absolutas que sigamos, hoje em dia, da Idade do Bronze? É por isso que, quando disse que os jornalistas deveriam ser mais honestos quando escrevem qualquer coisa em vez de procurar a objectividade e a isenção, sou chamado à atenção por uma professora da Lusófona, durante uma conferência sobre o tema, na qual foi orador. Já estava à espera disto: pessoas com ideias antigas a não gostarem nada de ideias novas e formas mais actuais e justificadas de abordar o jornalismo. Tenho a impressão de que esta professora (que chegou a dizer que opinião não era um género jornalístico e que não competia ao jornalista) escreveu algumas partes do Antigo Testamento. Para ela, os jornalistas devem continuar a ser os robots bem mandados que escrevem "notícias" sem pingo de interpretação, sem dados adicionais e sem desmontar factos que lhes são transmitidos como verdades absolutas. Ora, tenho uma "mandamento" para si, senhora professora. Deixe de formar robots e promova o espírito crítico nos seus alunos. Tem o direito de formar bem quem paga 400 euros por mês numa universidade onde o luxo do ensino devia corresponder à excelência dos conteúdos.

BOOT



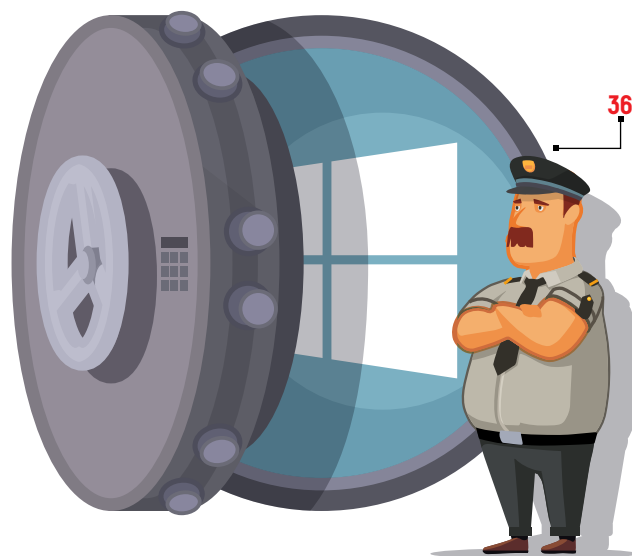
30 PREPARE O SEU PORTÁTIL PARA VIAJAR

Um viajante preparado vale por dois e há algumas tarefas que pode fazer no laptop ainda antes de sair de casa. A **Cátia Rocha** diz-lhe como pode ter o portátil pronto a levantar "voo".



32 DESCUBRA OS PROGRAMAS QUE ATRASAM O ARRANQUE DO SEU PC

Se existe uma verdade absoluta nas tecnologias, é a de que o seu computador acabará por se tornar pensosamente lento nos arranques. Saiba como resolver esse problema com a ajuda do **Gustavo Dias** e do BootRacer.



36 MELHORE A SEGURANÇA DO SEU PC

O **Gustavo Dias** mostra-lhe os melhores procedimentos e ferramentas para garantir total segurança do seu computador, bem como dos seus dados.



DESCOMPLICÓMETRO

por Pedro Tróia

48

O 'G' em '5G' indica que se trata de uma 'geração' de uma tecnologia de comunicação sem fios. Todas são definidas pela sua velocidade de transmissão de dados e também pelas diferenças no método de codificação desses dados, o que as torna incompatíveis entre si.



MACGUIA

por Ricardo Durand

42

Se tiver a opção iCloud ligada para as fotografias, vai poder ter acesso a todas as imagens que tem no seu iPhone em qualquer dispositivo da Apple compatível. Quando o sistema funciona bem, claro.



ikimobile[®]



NOVO BLESSPLUS
Lançado na MWC em Barcelona 2018

PREPARE O SEU PORTÁTIL PARA VIAJAR

POR CÁTIA ROCHA



Um viajante preparado vale por dois e há algumas tarefas que pode fazer no laptop ainda antes de sair de casa.

1 GERIR A BATERIA

Esta é, claro, a parte mais óbvia. Afinal, em viagem nem sempre temos uma tomada à mão para garantir que o portátil não “morre”. Mesmo para quem não gosta daqueles perfis de poupança de energia no portátil, há que ponderar uma decisão estratégica: ter o PC a reduzir ligeiramente a performance ou ganhar uns minutos extra de bateria? Depois da actualização do Windows 10, a Fall Creators, tem à disposição um atalho que permite activar um perfil de poupança de bateria, logo na barra de ferramentas. Basta arrastar o slider para ganhar alguns minutos de vida da bateria.

2 APLICAÇÕES OFFLINE

Estamos tão habituados a trabalhar com o Google Docs e derivados, que às vezes nem nos lembramos de que é preciso ter Internet para a coisa funcionar. Por isso, se precisar de ter alguns ficheiros à mão, mesmo sem ligação, convém que faça o trabalho de casa antes. Vá até ao Google Drive e clique no ícone das definições (roda dentada no canto do ecrã), clicando depois em ‘Definições’. Na janela que se abre, marque a caixa de ‘Offline’, para que os documentos, folhas de cálculo e apresentações sejam sincronizados para o PC.





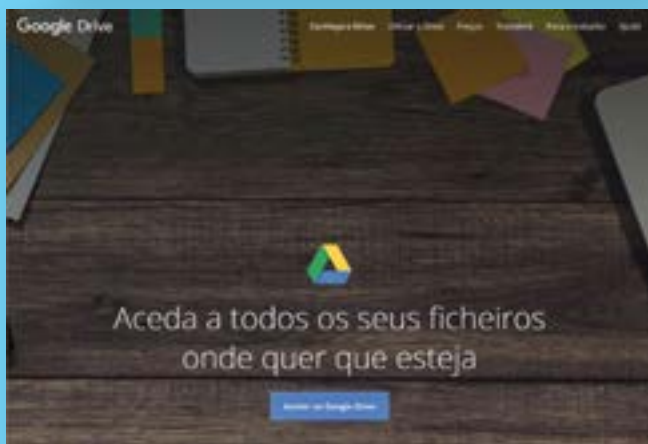
3 MANTENHA A METEOROLOGIA DEBAIXO DE OLHO

O Windows 10 tem já uma aplicação para ter acesso rapidamente ao estado do tempo. Normalmente, isto está definido para a sua localização de casa, mas pode sempre adicionar a localização para onde vai viajar. Abra a app de 'Meteorologia' do Windows 10, vá até às 'Definições' e introduza o destino em 'Localização inicial'. Se não quer alterar as suas definições, pode sempre pesquisar na lupa, que vai mostrar todos os detalhes, quando estiver online.



4 FAÇA CONVERSÕES DE MOEDA

Se for para algum país com outra moeda, convém que saiba quanto é que vale o seu dinheiro. A calculadora do Windows pode fazer as conversões rapidamente. Abra a Calculadora, clique nas três linhas e escolha 'Moeda'. Depois basta definir que moedas quer converter. Muito importante: convém que actualize as taxas sempre que possível (no canto inferior esquerdo, em 'Atualizar taxas').



5 FAÇA BACKUPS

Devia ser a regra de ouro de toda a gente, mas a verdade é que às vezes a preguiça surge, não é? Antes de sair de casa, vale a pena fazer um backup de tudo o que tem no computador. Principalmente um computador que vai andar de um lado para o outro... e isso tudo.

6 PROTEJA O COMPUTADOR

Pior do que um computador que se estraga numa viagem é um computador que é vítima dos amigos do alheio, especialmente se tem uma password daquelas fraquinhas. Pode sempre alterar a password para algo mais difícil, em 'Definições' > 'Contas' > 'Opções de início de sessão'.

7 CUIDADO COM A TEMPERATURA

Sempre que não está a usar o computador, convém que não feche só a tampa, desligue mesmo o PC. Mesmo com a tampa fechada, pode gastar uma percentagem da bateria. E também evita que as reviravoltas da viagem possam colocar qualquer coisa a funcionar. Além disso, desligá-lo também evita que o computador aqueça dentro da mala de transporte.

8 CUIDADO COM O Wi-Fi

Não é preciso estar sempre a dizer para ter atenção às redes públicas de Wi-Fi, não é? Se precisa mesmo de se ligar a redes desconhecidas, instale uma VPN no computador – pode experimentar a Windscribe, que é gratuita (windscribe.com). Coloque-a a funcionar antes de se ligar para garantir que faz as coisas da forma mais segura possível.



DESCUBRA OS PROGRAMAS QUE ATRASAM O ARRANQUE DO SEU PC

POR GUSTAVO DIAS

Se existe uma verdade absoluta nas tecnologias, é a de que o seu computador acabará por se tornar penosamente lento nos arranques. Saiba como resolver esse problema com o BootRacer.

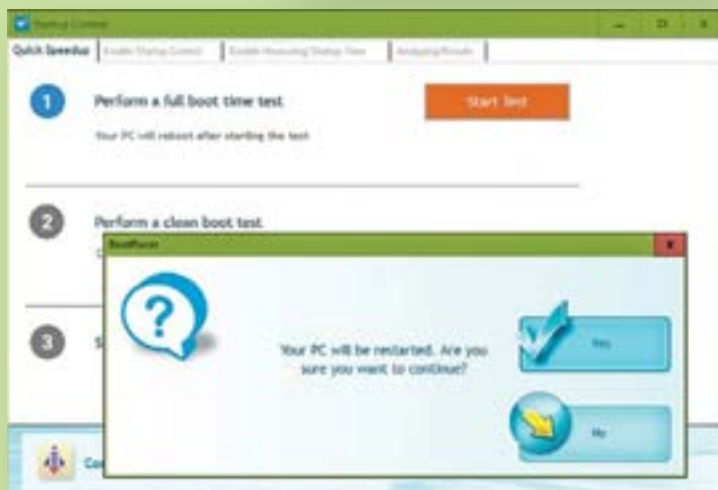


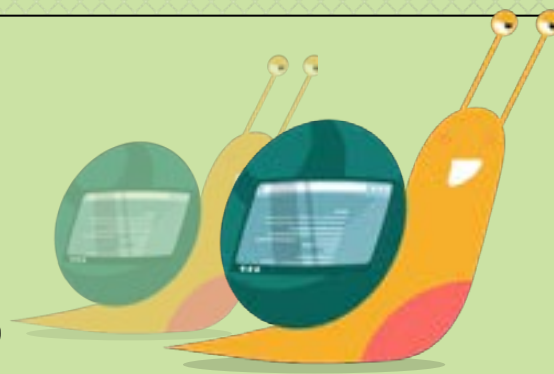
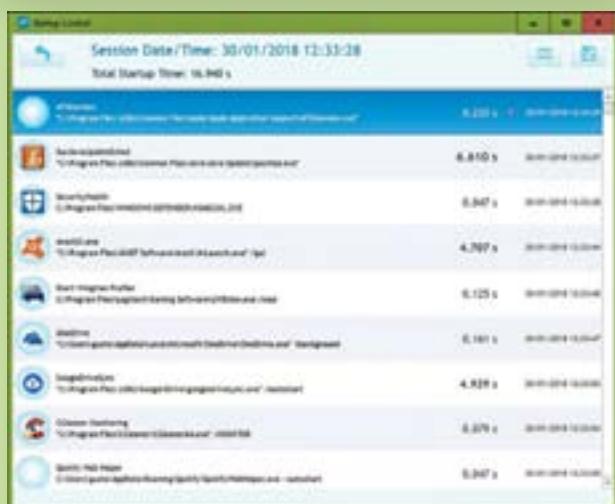
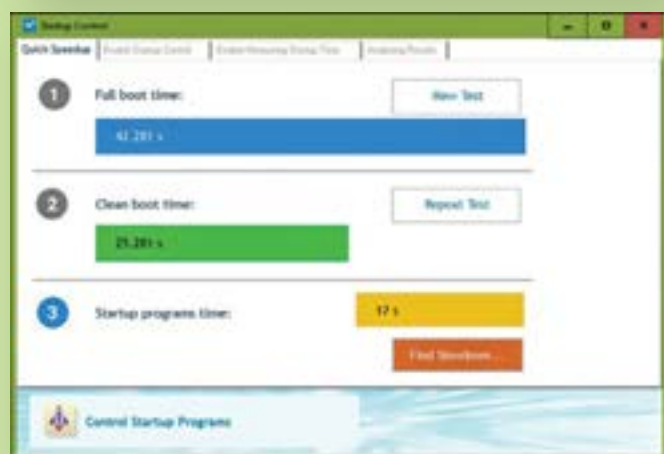
1 DOWNLOAD E INSTALAÇÃO

O BootRacer poderá ser descarregado gratuitamente em gratis.com/bootracer. Embora já exista uma versão Beta mais recente, a 7.11, recomendamos a utilização da última versão oficial, a 7.10, em ZIP. Depois de extrair o executável, instale o programa; no final deste processo ser-lhe-á dada a hipótese de aceitar quatro pontos. Aqui, marque os três últimos para garantir que a aplicação corre de forma correcta.

2 ARRANQUE DE TESTE

Embora as versões anteriores não criassem um atalho no ambiente de trabalho, este pequeno detalhe ficou resolvido na versão 7.10. De seguida, é fundamental reiniciar o computador, para que o BootRacer consiga registar todos os processos usados e o tempo que o computador demora a arrançar. Para isso, deverá clicar na primeira opção 'Full Boot Test', aparecendo-lhe de seguida a janela adicional 'Startup Control', onde deverá dar ordem para que o BootRacer reinicie o seu computador. Deixe o Windows finalizar o arranque e apenas abra uma aplicação de que precise depois da contagem que o Boot Racer irá fazer no canto inferior direito. Este cuidado serve para não influenciar o tempo de arranque medido.





SE DESEJAR DESINSTALAR O BOOTRACER, NÃO SE ESQUEÇA DE IR À GESTÃO DE ARRANQUE DE APLICAÇÕES NO SEU COMPUTADOR. CASO CONTRÁRIO AS APLICAÇÕES APAGADAS TERÃO DE SER REINSTALADAS PARA PODEREM VOLTAR A ARRANCAR AUTOMATICAMENTE COM O SEU WINDOWS.

3 RESULTADOS

Após finalizada a contagem, poderá clicar no resultado para que o BootRacer possa abrir e mostrar-lhe os resultados das medições. Serão, como é óbvio, ignorados os tempos do processo pré-boot, onde o factor determinante é exclusivamente o hardware, e o tempo que demorou a introduzir a palavra-passe, durante o início de sessão no Windows. Basicamente, o ponto que poderá otimizar é a faixa que indica 'Desktop', aquela que é efectivamente afectada pelas aplicações instaladas no seu computador. Para iniciar o processo de limpeza, deverá clicar no botão 'Enable Control'.

4 IDENTIFICAÇÃO

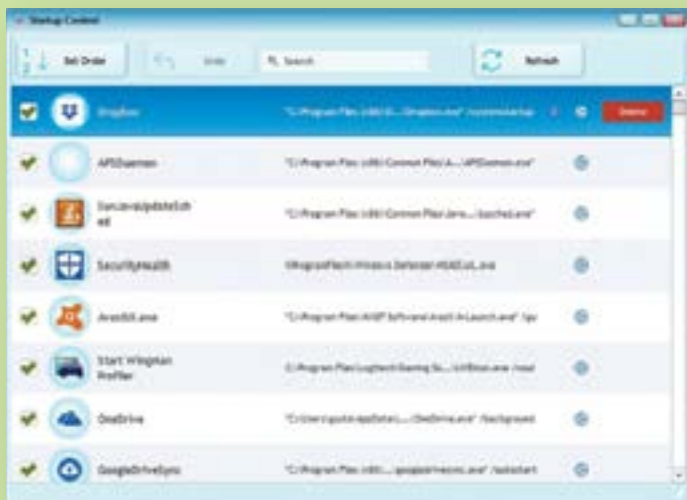
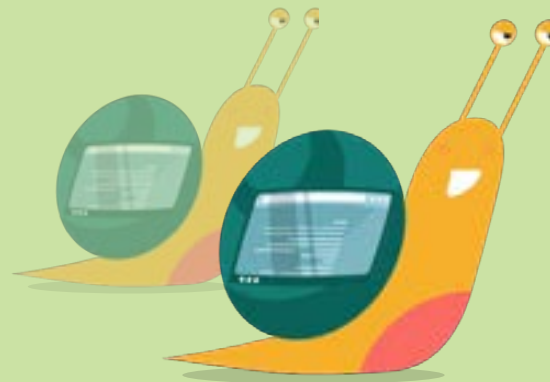
De seguida, será aberta uma janela adicional que permite iniciar a limpeza para acelerar o arranque do seu computador. Porém, antes de poder identificar os recursos e o tempo que aplicação utiliza, deverá activar o 'Startup Control,' avançando para o menu seguinte, que lhe pedirá para reiniciar o computador novamente.

5 VERIFICAÇÃO

Após reiniciar novamente, deixe o contador finalizar, não só o arranque do Windows, como o adicional das aplicações que foram atrasadas, para permitir um começo do PC mais rápido. De seguida, abra o BootRacer e confirme os resultados, clicando em 'Check Results'. Na janela seguinte ser-lhe-á divulgada a diferença de tempos entre a actual situação do seu computador e o Windows livre das aplicações que o atrasam.

6 APLICAÇÕES

Clique em 'Find Slowdown' para determinar o impacto que cada aplicação tem no seu sistema operativo. Aqui serão listadas as aplicações que estão programadas para iniciar durante o arranque do Windows, bem como o impacto que exercem ao mesmo, em termos de tempo. Se clicar na aplicação, aparecerá uma bola com um 'i', que lhe permite descobrir mais informações sobre o impacto da mesma.



7 GESTÃO

Nesta lista escolha as aplicações que maior impacto têm no arranque e que possam ser desactivadas, clicando com o botão direito do rato em cima delas, escolhendo de seguida a opção 'Control Startup Programs'. Ser-lhe-á criada uma lista adicional, que permite gerir a ordem de arranque, sendo possível desactivá-las. Para tal, basta clicar na aplicação desejada e, ao fundo, à direita, em 'Delete'.

Antes de se meter a desactivar todas as aplicações, tenham em conta aquelas que são fundamentais para o correcto funcionamento do seu computador.



8 AVANÇADO

Depois de gerida a lista, acreditamos que vá conquistar uns preciosos segundos com o próximo arranque do computador, mas é possível melhorar ainda mais o resultado. Regresse ao menu inicial e, no botão 'Advanced' escolha a opção 'Options'; na janela seguinte, escolha o separador 'Startup Control'. Neste ecrã poderá reduzir esse tempo de intervalo dos actuais 1000 ms para metade, clicando em 'Save and Reboot', para que o computador possa reiniciar.



9 ACELERAR

Depois de entrar no Windows, vai reparar que o tempo de arranque registado pelo BootRacer será significativamente ao valor medido inicialmente, mas saiba que poderá melhorar, ainda mais, esse resultado.

Para tal deverá clicar no botão colocado no canto inferior esquerdo que diz 'Speed Up!'. Esta função irá abrir uma janela com dois atalhos: um para descarregar uma aplicação para remoção de malware, a UnHackMe, e outro para fazer o download o CCleaner. Se, no primeiro caso, recomendamos antes a utilização de uma ferramenta mais eficaz, como o Malwarebytes (pt.malwarebytes.com), no segundo a nossa sugestão é mesmo o CCleaner. Ambas as aplicações vão permitir determinar ameaças e procedimentos desnecessários que estão a atrasar o arranque do seu sistema operativo.



10 REGISTOS

Para ficar com um registo das melhorias introduzidas no arranque do seu computador, vá até ao ecrã inicial do BootRacer e clique no gráfico 'Boot Time Trend', que abrirá uma janela com um gráfico detalhado sobre os resultados das melhorias no arranque introduzidas desde que instalou o BootRacer. Poderá gravar os resultados em diversos formatos (XLS, HTML, DOC e CSV). Por fim, saiba que o BootRacer tem uma opção para tirar uma captura de ecrã, clicando em 'Advanced' > 'Take Screenshot'.



Cobertura Total. Segurança Total. **Wi-Fi total.**

Assim é o **Smart Router Deco da TP-Link**, tão estável e fiável que chega a qualquer canto da sua casa e permite navegar com segurança total em todos os seus dispositivos.



HomeCare™

- ▶ Controlo Parental Robusto
- ▶ 3 anos de antivírus Integrado
- ▶ Relatórios de Utilização
- ▶ Qualidade de Serviço (QoS)



Configuração Assistida



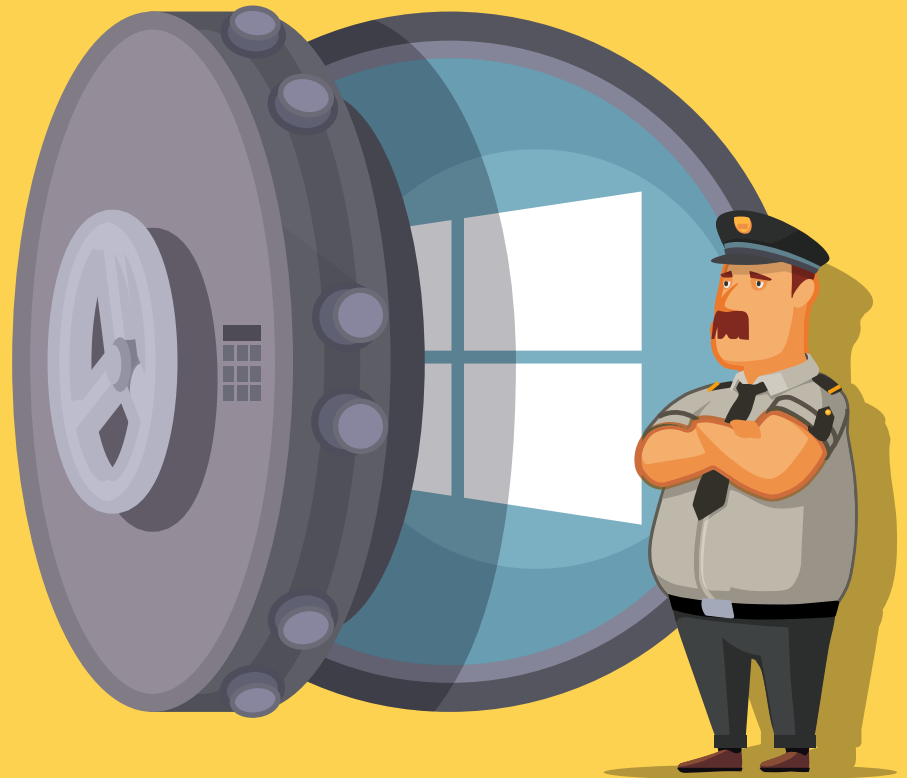
Teste de Velocidade

deco™



MELHORE A SEGURANÇA DO SEU PC

POR GUSTAVO DIAS

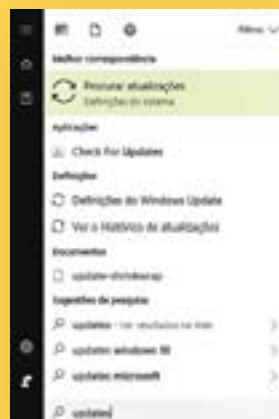


Conheça os melhores procedimentos e ferramentas para garantir total segurança do seu computador, bem como dos seus dados.

A Microsoft tem feito um trabalho exemplar em garantir que a última versão do Windows seja a mais segura de sempre, graças à inclusão de soluções de segurança, como a mais recente geração do Windows Defender. Este consegue oferecer um bom nível de segurança face às principais ameaças, mas poderá revelar-se insuficiente face a outras

ameaças mais avançadas, razão pelo qual recomendamos que siga estes procedimentos para garantir que o seu computador está devidamente protegido. Estes procedimentos são cada vez mais importantes tendo em conta o aumento constante da popularidade e do número de utilizadores do Windows 10, que tem feito com que as mais recentes ameaças sejam

particularmente criadas para este sistema operativo. Através destes passos, poderá garantir uma utilização sem problemas usando as ferramentas do próprio Windows, bem como a criar uma VPN (virtual private network) para poder navegar na internet em total segurança e com toda a privacidade de que necessita.



1 MANTENHA-SE ACTUALIZADO

O primeiro passo é obvio, visto que para garantir a máxima segurança do seu computador, este tem que estar devidamente actualizado, visto que as actualizações para o Windows são (quase) sempre relacionadas com a correcção de bugs e de falhas de segurança. Para garantir que tem o Windows devidamente actualizado, abra a barra de tarefas e escreva updates, clicando de seguida o primeiro resultado: 'Procurar Actualizações'. Na janela que será aberta, clique no botão 'Procurar Actualizações', deixando o processo terminar. Poderá ser necessário reiniciar o computador durante o mesmo.



2 CONFIGURAR WINDOWS DEFENDER

O Windows Defender é a ferramenta de segurança embutida no próprio sistema operativo da Microsoft, sendo por tanto fundamental que o mesmo esteja a funcionar correctamente. Para tal deverá abrir a barra de tarefas e escrever centro de segurança do windows defender. Esta janela permitirá monitorizar todas as falhas encontradas no seu computador, permitindo-lhe resolver qualquer falha encontrada, que será assinalada nessa



SE OPTAR PELA AQUISIÇÃO DE UM EFICIENTE ANTIVÍRUS, PONDERE A ESCOLHA DE UMA SOLUÇÃO MAIS COMPLETA, UMA VEZ QUE A DIFERENÇA DE PREÇO ENTRE OS VÁRIOS PRODUTOS É CADA VEZ MENOR.

3

USE O SMARTSCREEN

O SmartScreen é uma ferramenta útil para quem utiliza o navegador Edge da Microsoft contra páginas e transferências maliciosas. Poderá activar este filtro através do Centro de Segurança do Windows Defender, clicando na opção 'Controlo de aplicações e browsers', sendo-lhe dada de seguida a opção de escolher para desactivar o filtro, activar de forma automática para bloquear qualquer ameaça, ou para avisar sempre que detectar uma ameaça. Poderá também activar o filtro 'SmartScreen' para proteger o seu computador de ameaças de conteúdos utilizados por aplicações da loja Windows.



4

ANTIVÍRUS AVANÇADOS

Embora o Windows Defender seja eficaz com ameaças mais simples, só conseguirá garantir uma protecção mais eficaz com o recurso a um antivírus mais avançado. Para tal deverá usar uma das diversas soluções disponíveis de confiança, como as versões gratuitas do Avast, Avira, AVG, BitDefender, Kaspersky ou Panda, ou optar pelas mais completas (e pagas) como o BitDefender, Eset, Kaspersky, Norton e Panda.



5

REFORCE A SUA AUTENTICAÇÃO

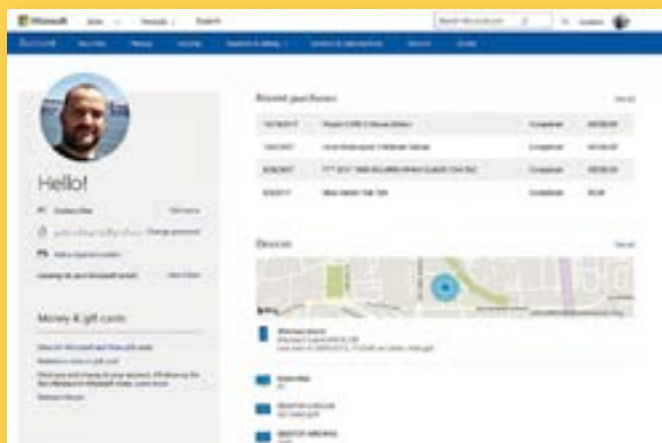
Se não utiliza uma palavra passe para entrar na sua conta de utilizador do Windows, deverá adicionar quanto antes. Não se trata de uma demonstração de desconfiança perante os restantes membros da família ou colegas de trabalho, mas sim uma salvaguarda de possíveis ataques aos seus dados. Para tal deverá escrever opções de início de sessão na barra de tarefas, para que seja aberta uma janela com todas as configurações de arranque da sessão de utilizador. Aqui poderá adicionar uma palavra passe, um PIN ou, se o seu computador tiver uma webcam compatível ou um leitor de impressões digitais, activar o Windows Hello.



6

VERIFIQUE AS DEFINIÇÕES DE PRIVACIDADE

Foram necessárias diversas actualizações até que a Microsoft acertasse com as definições de privacidade do Windows 10. Ainda assim, recomendamos que dê uma vista de olhos às suas definições para garantir que tem as definições certas activadas. Para tal escreva definições de privacidade na barra de tarefas e, na janela que abrir posteriormente, confirme as definições activadas. Recomendamos que tenha, pelo menos, a primeira opção desactivada, para evitar que terceiros utilizem os seus dados de utilização para reproduzir publicidade mais indicada às suas preferências.



O USO DE UMA VPN PODE SER USADO PARA ULTRAPASSAR OS BLOQUEIOS DE CONTEÚDOS REGIONAIS, MAS ARRISCA-SE A FICAR SEM ACESSO A SERVIÇOS COM O NETFLIX... SE FOR APANHADO!

7

PROTEJA A SUA CONTA MICROSOFT

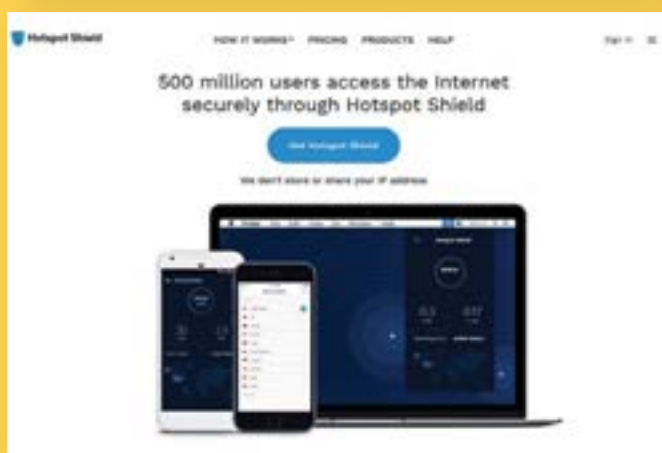
Para explorar ao máximo as funcionalidades do seu Windows 10, recomendamos que utilize a sua conta Microsoft. Se já tiver uma, acesse a página account.microsoft.com e confirme se está devidamente configurada. A partir desta página poderá alterar a palavra-passe por uma mais segura (recomendamos o uso de combinações de caracteres), podendo ainda alterar os métodos de pagamento (necessário para compras na loja Windows), bem como verificar que dispositivos estão a usar a sua conta Microsoft.



8

PROTEJA OS SEUS FICHEIROS COM BITLOCKER

Uma das vantagens da versão Profissional do Windows 10 é a possibilidade de usar o BitLocker, uma ferramenta que permite encriptar o seu disco rígido, protegendo assim os seus ficheiros. Para activar esta função, deverá escrever Gerir BitLocker na barra de tarefas, sendo aberta uma janela para configurar a encriptação das suas unidades, seja o disco rígido principal como as restantes unidades físicas (discos rígidos e SSD), como unidades móveis (pen USB e disco externo). Siga com cuidado todas as instruções.



9

EXPERIMENTE UMA VPN

Pode instalar a firewall que desejar, bem como todos os antivírus do mercado, mas nenhuma solução será tão segura quanto o uso de uma VPN (virtual private network) para encriptar todo o seu tráfego de internet. Poderá experimentar soluções gratuitas como o TunnelBear ou o Hotspot Shield Free, ou se preferir soluções mais robustas (e a pagar), experimentar o ExpressVPN ou Windscribe.



10

CONFIGURE A VPN

Depois de escolhido o serviço de VPN que deseja usar, terá de configurar a sua ligação de rede a usar os dados de acesso. Para tal, acesse às definições do Windows e na opção 'Rede e Internet' escolha o separador (disponível na barra lateral) dedicado à VPN. Aqui deverá clicar em 'Adicionar uma ligação VPN', preenchendo no primeiro campo de 'Fornecedor de VPN' a opção 'Windows (incorporado)' e as restantes opções com os dados fornecidos pelo serviço de VPN escolhido. Depois, bastará clicar no ícone na barra de tarefas para activar o serviço de VPN no seu Windows 10.

Desfrute de uma visão sem stress.

Lentes ZEISS Digital

// INSPIRATION
MADE BY ZEISS



Lentes ZEISS Digital

- Redução do stress visual digital.
- Visão confortável ao usar dispositivos digitais.
- Prevenção da vista cansada e da rigidez do pescoço.
- Uma visão descontrainda e nítida, de manhã à noite.

Saiba mais em www.zeiss.pt/vision





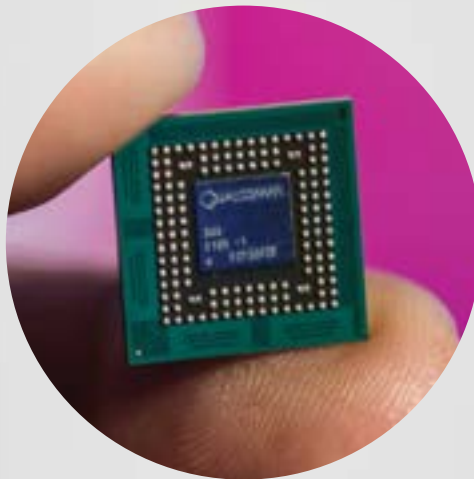
5G

POR PEDRO TRÓIA

O 'G' em '5G' indica que se trata de uma 'geração' de uma tecnologia de comunicação sem fios. Todas são definidas pela sua velocidade de transmissão de dados e também pelas diferenças no método de codificação desses dados, o que as torna incompatíveis entre si. A primeira geração (ou 1G) era a da transmissão analógica. As tecnologias 2G, como o CDMA, GSM e TDMA foram as primeiras completamente digitais. Depois, as 3G, como a EVDO, HSPA e UMTS trouxeram velocidades de 200 Kbps até 1 ou 2 Mbps. Mais recentemente, o 4G (WiMAX e LTE) chegam às centenas de megabits por segundo de velocidade de transmissão.

O 5G traz novas funcionalidades: mais velocidade, menor latência (o tempo que a rede demora a responder) e a possibilidade de ligação de vários dispositivos ao mesmo tempo, o que a torna ideal para a utilização em sensores e dispositivos inteligentes. Processadores compatíveis O sistema de rádio usado no 5G (5G-NR) não é compatível como 4G. No entanto, todos os dispositivos 5G vão precisar, inicialmente, de uma rede 4G para conseguirem iniciar as ligações antes de mudarem para 5G, se estiver disponível. Mesmo com o aparecimento do 5G, a norma 4G vai continuar a evoluir. Por exemplo o processador Snapdragon 845 da Qualcomm já é compatível com velocidades de

Esta nova norma para redes de dados móveis foi uma das estrelas do Mobile World Congress 2018 que decorreu em Barcelono em Março. Mas afinal o que é? E como funciona?



transmissão até 1,2 Gbps em redes 4G. As grandes vantagens do 5G encontram-se, principalmente, na maior capacidade da rede e na baixa latência, coisas que estão além das capacidades do 4G.

5G TAL COMO O Wi-Fi

Tal como todas as outras redes celulares, a 5G recorre a um sistema composto por células que servem para dividir um território em sectores e enviar dados através de ondas rádio. Cada célula terá de estar ligada a um 'backbone' (ligação directa à rede principal, normalmente via cabo)

da rede. A codificação utilizada nas redes 5G é conhecida por OFDM e é parecida à utilizada nas redes 4G, mas com menor latência e mais capacidade.

Esta funcionará numa grande gama de frequências rádio, mas grande vantagem em relação ao 4G é a possibilidade de utilizar frequências mais altas. A 5G também prevê a possibilidade de envio de dados através de frequências utilizadas normalmente nas redes Wi-Fi sem que existam conflitos.

VELOCIDADES ATÉ 20 GBPS

Outra novidade é possibilidade de criação de muitas redes com células pequenas: até se podem criar células domésticas. Isto irá permitir expandir ainda mais a capacidade da rede. Quanto mais células tiver, mais dados consegue mover de um lado para o outro de uma só vez. As redes 5G têm de ser muito mais inteligentes que as da geração anterior porque estão a lidar com células mais pequenas que podem ter tamanhos e formas diferentes. Mas mesmo usando a estrutura de células existente hoje em dia no 4G, o 5G conseguirá quadruplicar a capacidade que existe hoje em dia, através da gestão de largura de banda e de utilização de novas tecnologias de antenas.

No que respeita a velocidades de transmissão, a norma 5G projecta velocidades médias de 20 Gbps com 1ms de latência. A melhoria de latência e da

capacidade da rede permite por exemplo um controlo mais preciso e intercomunicação de veículos autónomos. Em vários stands da feira Mobile World Congress, que se realizou em Março em Barcelona, estavam presentes os primeiros protótipos de automóveis com conectividade 5G que já disponham de funcionalidades de condução autónoma.

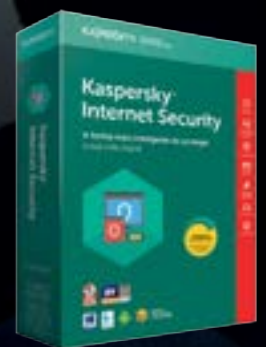


QUERO ESTAR PROTEGIDO. AGORA MAIS QUE NUNCA.

As ameaças digitais estão a tornar-se mais sofisticadas e não posso correr riscos com os meus dados pessoais. O Kaspersky Internet Security mantém-me protegido, mesmo quando estou a viajar.

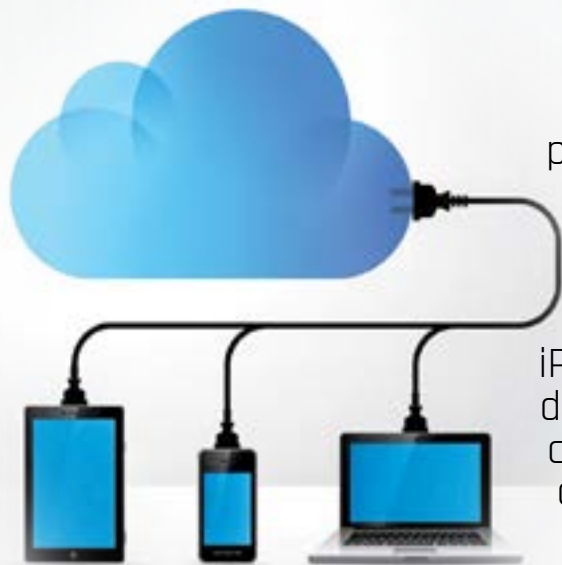
Obtenha já proteção em [Kaspersky.pt](https://www.kaspersky.pt)

Nada garante proteção completa, portanto, tenha cuidado online.
© 2018 Kaspersky Lab. Todos os direitos reservados. As marcas registadas e de serviço são propriedade dos respetivos proprietários.



Kaspersky®
Internet Security

FOTOGRAFIAS NO ICLOUD: A RECEITA PARA “COZINHAR” UMA SINCRONIZAÇÃO



Se tiver a opção iCloud ligada para as fotografias, vai poder ter acesso a todas as imagens que tem no seu iPhone em qualquer dispositivo da Apple compatível. Quando o sistema funciona bem, claro.

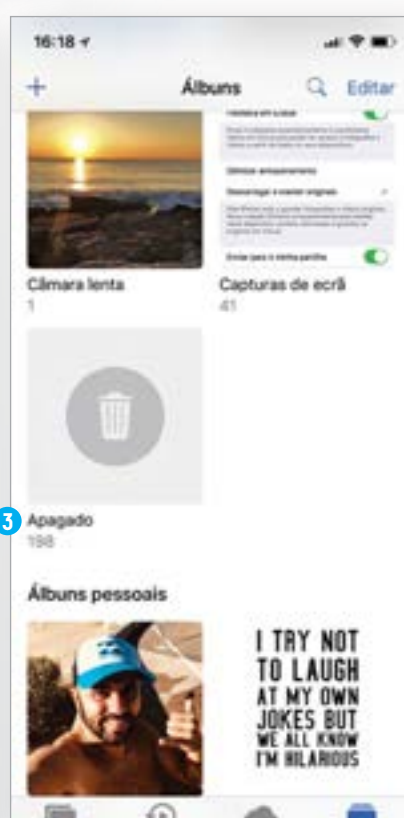
As queixas são conhecidas – estamos num Mac, abrimos a app Fotografias e perguntamos: «Onde estão as fotos que tirei ontem com o meu iPhone? Por que é que isto não está a sincronizar? Mas estou a ficar sem espaço para guardar as coisas por quê?». Se tudo funcionasse como devia, tudo ficava muito simples: ao tirar uma foto no iPhone ou no iPad, esta sincronizaria de forma automática como todos os outros tablets, smartphones e computadores ligados à rede e com a nossa conta ligada à Biblioteca de Fotografias do iCloud. E para responder já à última pergunta que fizemos, vai ter de comprar mais armazenamento se os 5 GB gratuitos não forem suficientes. Num iPhone, por exemplo, pode actualizar o seu plano entrando nas ‘Definições’, tocar no nosso nome e depois entrando em ‘iCloud’ > ‘Gerir armazenamento’ e ‘Mudar plano’. O de 50 GB, que custa 99 cêntimos por mês, deve chegar para os gastos comuns.

SERVIÇOS MÍNIMOS ASSEGURADOS

Fechado o problema do espaço, vem o da sincronização. Aqui, há dois modelos com base no iCloud que funcionam com as Fotografias. O primeiro, e o mais antigo, é o A Minha Partilha (My Photo Stream), opção que pode activar em ‘Definições’ > ‘Fotografias’ **2** > ‘Enviar para A minha partilha’. Depois disto, as fotos que tirar (os screenshots) com um iPhone ou iPad serão automaticamente guardadas no iCloud até um máximo de mil imagens, durante trinta dias. E isto não conta para o tal armazenamento de que falámos respeitante ao iCloud, o que é bom – é uma espécie de bónus da Apple. Para ter acesso a ‘A Minha Partilha’ nos Mac, PC, Apple TV ou qualquer outro iDevice deve ligar esta opção nos dispositivos onde quer recorrer a esta funcionalidade. Já explicámos como o deve fazer num iPhone; num Mac ou PC pode ver a explicação da Apple aqui: bit.ly/myphst. Contudo, há algumas limitações. Imagens editadas não vão ser sincronizadas entre dispositivos, bem como o modo ‘LIVE’ e os vídeos; além disso, os dispositivos móveis da maçã só guardam versões optimizadas das fotografias, não as originais, ou seja, neste modelo a Apple favorece a quantidade em detrimento da qualidade. Contudo, para contornar o problema dos vídeos e das imagens LIVE há solução, embora arcaica: tem de adicionar manualmente, recorrendo a um Mac ou PC, ao ‘A Minha Partilha’.

ICLOUD PARA GUARDAR TUDO

O segundo modelo (e mais recente) usado para garantir que fica com todas as fotografias, vídeos e imagens LIVE sempre acessíveis é o Fototeca em iCloud (iCloud Photo Library), **1** a tentativa da Apple para que tenhamos todo o nosso conteúdo multimédia guardado no seu serviço da nuvem. É claro que, aqui, não existem as limitações do ‘A Minha Partilha’ e, mesmo online, ficam disponíveis as versões originais das imagens e dos





vídeos, bem como as versões editadas das mesmas. Bom demais para ser verdade? Talvez: como a Fototeca não vai fazer parte do backup que fizer do iPhone ou iPad para o iCloud, é preciso fazer uma cópia de segurança de outra forma. Outra coisa: como já deve ter percebido, a Fototeca ocupa o armazenamento que tiver no iCloud, não é uma coisa à parte. Por isso, se usar bastante a câmara, nunca apagar qualquer imagem e tiver 20 GB de vídeos e fotografias, é claro que os 5 GB gratuitos não vão chegar – é seguir os passos que já lhe descrevemos. Há mais um pormenor que tem de ter em conta: ao apagar uma fotografia num dispositivo, apaga-a de todos os outros. Contudo, esta vai para um ‘álbum’ que se chama ‘Apagado’ **3** e que se guarda durante trinta dias: só depois disso (ou se as apagar manualmente, a partir do mesmo álbum), é que desaparecem de vez. A Fototeca em iCloud já vem ligada por defeito mas pode desactivar a opção: toque no seu nome nas ‘Definições’ e depois em ‘iCloud’ > ‘Gerir Armazenamento’ > ‘Fotos’ > ‘Desactivar e apagar’ **4**. Não se esqueça de ler as letras pequeninas que estão por baixo.

PROBLEMAS DE SINCRONIZAÇÃO

Uma das principais causas para que a biblioteca de imagens não esteja a sincronizar é o facto de ter muitas fotografias e vídeos, o que vai tornar o processo mais lento. Para acelerar um pouco mais as coisas, entre nas ‘Definições’ do iOS e depois em ‘Fotografias’. Aqui, active a opção ‘Otimizar armazenamento’ **5** em vez de ‘Descarregar e manter originais’. Isto vai manter as versões originais no iCloud, mas descarregar para o Mac as versões optimizadas das mesmas.

Se vir que o problema se mantém, desligue e volte a ligar a Fototeca em iCloud no iOS, coisa que pode fazer nas opções das Fotografias ou então na área dedicada ao próprio iCloud no iPhone ou no iPad. Finalmente, um recurso que funciona sempre: para garantir que as suas fotos não desaparecem por causa de um problema qualquer é o recurso ao backup à moda antiga. Abra a app fotografias no Mac e certifique-se de que o seu iDevice e o computador estão ligadas a uma rede Wi-Fi. Aí, seleccione todas as imagens e transfira-as para uma pasta local ou para um disco externo.



APP DO MÊS

VERO

AMEAÇA AO FACEBOOK?



Se houve app com mais hype nos últimos meses, aqui está ela. A promessa? Uma rede social diferente, exclusiva para dispositivos móveis e, temos de assumir, com uma pinta do caraças. Durante a semana em que os media começaram a falar da Vero, inscrevi-me. Nos dias seguintes, era ver o rol de notificações que me avisavam de que vários amigos meus também se iam juntando. Mas, afinal, o que se pode fazer na Vero? O típico: partilhar vídeos, imagens, falar com alguém e, além disso, partilhar um local, um filme ou um livro, estes dois últimos com uma busca na base de dados da app. E depois, uma coisa muito estranha: ter uma fotografia de perfil diferente para grupos de amigos, conhecimentos ou uma coisa mais... privada, cujo símbolo é um diamante vermelho. Tudo isto foi muito giro durante quinze dias, até nunca mais ninguém se juntar ou partilhar, sequer uma foto do gato ou do almoço num restaurante da moda.



Programador: Vero Labs

Tamanho: 109 MB

+ Design

+ Simplicidade de uso

• Serve para quê, mesmo?



PONTO FINAL

Enquanto o Facebook ou o Instagram estiverem em velocidade de cruzeiro, qualquer coisa que apareça a prometer o mesmo, ainda que com uma aura de exclusividade (dizem que a Vero vai ser paga), não tem qualquer hipótese. Mas quem é que quer mais uma rede social para actualizar?!



TOP 3 ABRIL

1 EATTASTY



Todos os dias, há um menu diferente preparado por cozinheiros que trabalham a partir de casa. Qualquer opção custa 5,90 euros.

2 ANGRY BIRDS 2



Sim, o jogo pode ser antigo. Se já se esqueceu há muito, deste jogo dê-lhesuma nova oportunidade. Agora até há duelos online!

3 GIF MAKER



Messenger e WhatsApp tem o seu próprio banco de GIF, mas se quiser fazer um a partir imagens suas, tem aqui uma app simples.

SMARTPHONE: O CANIVETE SUÍÇO DA TECNOLOGIA

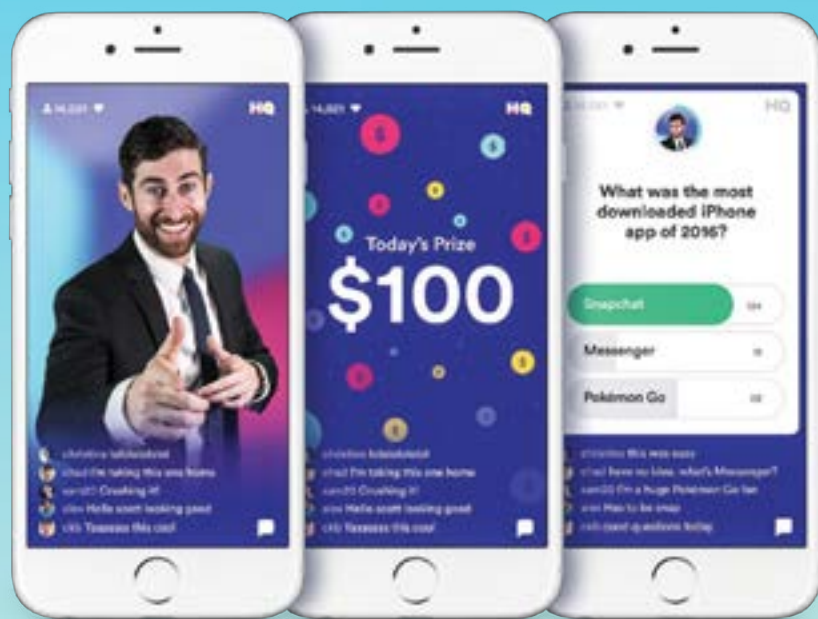
POR CÁTIA ROCHA, GUSTAVO DIAS E RICARDO DURAND

Hoje em dia usamos o smartphone para fazer quase tudo. Já só falta quase mesmo fazer tostas, como muita vez dizemos a brincar. E, um dia, talvez isto seja mesmo realidade, nem que tenhamos de usar uma app para isso.

Gravar vídeos e tirar fotografias são coisas que há muito tempo estão garantidas com o smartphone. Com os jogos, fica reunida a Santa Trindade das coisas que já podemos fazer com telemóveis, muito antes de serem inteligentes. Mas foi durante os últimos dois anos que os smartphones se tornaram em autênticos canivetes suíços da tecnologia: além das capacidades multimédia, estes pedaços de vidro e sílica conseguiram aniquilar quase de forma irreversível o mercado dos tablets e dos leitores de eBooks. Além disso, aplicações como a Uber, Zomato, Netflix trouxeram toda uma nova gama de serviços on-demand que podemos concentrar num smartphone e que nos facilitaram a vida. Hoje já podemos reservar mesa sem ligar para um restaurante, pedir um automóvel ou reservar um sem ter de ir a um balcão de um rent-a-car.

Mas há mais, muito mais coisas, por mais pequenas que sejam: também já é possível usar cupões de desconto virtuais em hiper e supermercados, substituir o scanner da impressora, não ter de depender de um cartão multibanco para levantar dinheiro, visitar museus sem sair do sofá e até compor música. Neste tema de capa reunimos várias coisas que já é possível fazer com o smartphone e que vieram facilitar a nossa vida. Está na altura de tirar o máximo partido desse canivete suíço que tem nas mãos!





Participar num programa de trivia e ganhar dinheiro

HQ Trivia é uma lufada de ar fresco nos jogos para iPhone. O facto de ser ao vivo e de ter um prémio em dinheiro dá-nos mais adrenalina e competitividade.

Quem Quer ser Milionário, O Elo Mais Fraco, Brainstorm. Tudo nome de concursos que passaram pela TV e que puxavam pela cultura geral dos participantes. Se conseguissem responder a um determinado de perguntas de forma correcta, estava garantido um prémio em dinheiro bastante generoso – por exemplo, no Quem Quer Ser Milionário chegou aos 100 mil euros. Mas, agora, como os responsáveis pelas TV preferem ter gente fechada dentro de aquários a fazer figuras parvas e formatos pensados para gente cujo cérebro deve ser tão grande com uma ervilha, temos de encontrar estímulos fora do pequeno ecrã. Curiosamente, a alternativa é outro pequeno ecrã, o do smartphone. Quem gosta de jogos de perguntas e respostas como o Trivial Pursuit e tinha como sonho ir à TV participar num concurso do género, tem no HQ Trivia a sua grande esperança. Em formato de app, é um concurso em directo com um prémio em dinheiro real, pelo quem tem de estar atento às “emissões” que se fazem duas vezes por dia. As horas vão mudando de tempos a tempos, mas já participámos às 18:00, às 20:00 e às 02:00 de Portugal, pelo que o

melhor é ligar as notificações para não perder as oportunidades Ou seja, esqueça pegar nesta app enquanto está numa sala de espera para ir passando o tempo, porque aqui a competição é a sério: há dinheiro real em jogo, não muito (cerca de dois mil euros por programa, embora haja alturas em que chega aos 25 mil), mas há. Um apresentador real, como na TV, conduz o jogo e faz doze perguntas, cada uma com um tempo de resposta de dez segundos e três opções. Se falharmos uma, estamos fora; se acertarmos em todas, ganhamos o prémio, que se tiver vários vencedores é dividido por todos. Contudo, há hipótese de ter vidas-extra, que o deixam continuar a jogar uma vez caso falhe uma resposta. Para isso, toque em ‘Get More’ e dê o código com o seu nome aos amigos para se registarem – por cada um que o fizer, ganha uma ‘Extra Live’. Como basta estar com a app ligada na altura do início do programa para estar automaticamente em jogo, espere encontrar centenas de milhares de outras pessoas a jogar. Uma coisa é certa: não vai ficar rico a jogar HQ Trivia, mas se for até ao fim até pode ser que ganhe o suficiente para pagar o café do dia seguinte.

Levantar dinheiro e pagar compras



Se o sistema estivesse implementado, pelo menos, em todas as lojas de um shopping, apenas precisava de levar a app MBWay no smartphone para fazer compras. Notas, moedas, cartão multibanco e até mesmo o da loja (também há várias soluções mobile para isso) podiam ficar no conforto do lar enquanto usávamos o smartphone para dar aquele rombo clássico na nossa conta. Para começar a usar a MB Way, tem de associar o seu número de telefone ao seu cartão do banco, coisa que pode fazer numa qualquer caixa multibanco. Depois, já na app, é preciso definir um PIN para que a segurança da aplicação fique garantida. Basicamente, há seis opções nesta app da SIBS que lhe podem, e muito facilitar a vida e, no limite, substituir mesmo o cartão de débito pelo smartphone sem que para isso estejamos a falar de NFC ou dos serviços de pagamento da Apple, Google ou Samsung.

1 TRANSFERIR DINHEIRO

Basta digitar o número de telefone da pessoa para quem quer transferir uma soma, pessoa esta que deve ter o mesmo associado à MB Way. Se tocar no ícone vermelho dos contactos em 'Para', é-lhe mostrada a sua lista de contactos do telemóvel, onde quem já o tiver feito aparece com o logo do MB Way. Depois de definida a soma, basta tocar em 'Enviar'. Pode, de uma forma opcional, descrever a transacção no campo 'Mensagem'.

ajudar um amigo que se tenha esquecido do cartão em casa), toque no texto 'Pretende que outra pessoa...' e indique o número de telefone para que o destinatário receba uma SMS com o código que deve usar. Nos dois casos o limite para levantar o dinheiro são trinta minutos.

4 MOVIMENTOS

Muito simples: todas as transacções feitas com os seus cartões ficam descritas nesta secção, sejam pagamentos feitos ou recebidos com a app.

2 GERAR CARTÃO

Criar um cartão temporário (um mês de validade) é, agora, uma das coisas mais simples de fazer com um smartphone. Escolha a opção 'Compra única' e depois defina o valor que esse cartão vai ter. Dê-lhe um nome para se organizar melhor e toque em gerar. Em segundos fica com um cartão virtual que pode usar para comprar on-line, sem preocupações, pois nunca poderá ser usado um valor superior ao definido.

5 CARTÕES MB NET

Outra secção muito fácil de explicar: aqui fica uma lista de todos os MB Net criados com o valor que tiverem no momento. Pode ver os mesmos com a aplicação de filtros (tipo, validade, estado) e fazer a gestão de cada um: ver os dados, os movimentos, alterar o nome e cancelar o mesmo.

3 LEVANTAR DINHEIRO

É a opção que torna a MBWay numa app mesmo inovadora. Escolha uma opção predefinida de montante ou então defina uma: sempre múltiplos de dez até duzentos euros. Depois, toque em 'Ok' para que lhe seja dado um código para levantar o dinheiro numa caixa multibanco - só tem de carregar no botão verde para o digitar. Se quiser que seja outra pessoa a levantar (por exemplo,

6 O MEU NÚMERO

A par das funcionalidades 'Levantar dinheiro' e 'Gerar cartão', é a mais útil da MB Way. Basta entrar aqui para que a loja onde quer pagar com o smartphone faça um scan ao código de barras ou ao código QR (toque nas setas vermelhas das laterais). A alternativa é dar o seu número de telefone. As lojas aderentes costumam ter o logótipo do MB Way à porta ou no local de pagamento, por isso experimente esta alternativa sempre que for possível.

Abrir uma conta num banco, sem papéis

O Banco BIG foi o primeiro banco nacional a permitir a abertura de conta bancária utilizando apenas o seu smartphone, evitando ter que digitalizar e assinar documentos, bem como de os entregar pelo correio ou pessoalmente num balcão. Apenas precisará de usar a aplicação, que fará a digitalização do seu cartão de cidadão, pré-preenchendo os dados, sendo efectuada no final uma videochamada para confirmação de alguns dados. Esta aplicação permite ainda efectuar todo o tipo de operações bancárias, como consulta do saldo e movimentos, cotações em tempo real de índices, títulos, câmbios, taxas de juros e outros, bem como permite efectuar transferências, pagamento de serviços, negociação de títulos e consulta e subscrição de depósitos a prazo.





Conhecer pessoas

Para muitos, à moda antiga é que é: saímos, vamos a um bar ou a uma discoteca e acreditamos no destino. Ou então, fazemos o destino acontecer e metemos conversa com um estranho. Aniversários de amigos, arraiais da universidade ou festas do trabalho também podem servir para conhecer novas pessoas. Mas, claro, também estamos em 2018 e, pelo menos, há duas apps que toda a gente conhece (ou devia conhecer?) para nos dar novos horizontes: aqui, contamos sempre com as sugestões certas de aplicações como o Tinder e o Happn. No Tinder, por exemplo, que vai buscar informação ao nosso Facebook (é obrigatório fazer a ligação), escolhemos meia dúzia de fotografias nossas, escolhemos um raio de acção (se é que me entendem) e um limite de idade do parceiro a encontrar. Claro que também temos de definir se queremos que nos sejam apresentados homens ou mulheres. Pelo meio, surgem algumas surpresas de gente que demonstra ter dúvidas em qual destes géneros se devem inserir. Depois de tudo bem configurado, começam a aparecer as fotos e nós vamos deslizando com o dedo para a esquerda (Nope) e para a direita (Like). Se outra pessoa a quem

nós fizermos Like também achar piada ao nosso perfil, parabéns: há match, ou seja, as duas pessoas combinam. E aqui abre-se a porta para a canção do engate, onde se podem trocar números de telefone, perfis de Facebook, e com sorte, passadas algumas horas, fluídos corporais. O Happn é a principal alternativa do Tinder; ou então, um fiel escudeiro para entrar na luta de conhecer pessoas, juntamente com a outra app – porque não usar as duas ao mesmo tempo para acelerar as coisas? Contudo, aqui o conceito muda um pouco: só nos são apresentadas pessoas com as quais nos cruzámos num determinado local (com uma distância entre 1 e 250 metros). As mesmas vão aparecendo sob a forma de cartões, tipo imagens do Pinterest, e nós só temos de tocar no coraçãozinho se gostarmos do que vemos. Se o like for correspondido, pode começar a conversar, tal como no Tinder.

OPÇÕES PAGAS NO TINDER E NO HAPPN

Em ambas as apps há opções pagas que nos dão poderes especiais, para sermos tipo o Super-Homem ou a Super-Mulher dos dates. No Tinder, há duas subscrições,

cada uma com três tipos de pagamento. No Tinder Plus, por 12,50 euros / mês durante seis meses, podemos dar 'gostos' ilimitados, dar cinco super likes por dia (a outra pessoa sabe que gostámos dela) e ter um boost por mês (o nosso perfil é apresentado mais vezes). Já o Gold torna-nos uma entidade quase sobrenatural nesta rede: por 20,67 euros / mês durante seis meses, ficamos com todas as vantagens do Plus e ainda podemos ver quem é que nos deixou um like; assim, sempre podemos “forçar” o destino e fazer o par com quem quisermos. No Happn há também duas formas de ter mais “poderes”. A principal é fazer a assinatura do Essential (de 14,99 por um mês a 53,99 euros por seis meses) ou, que nos dá acesso ao jogo Crush Time (onde a app apresenta quatro fotos e nós temos de tocar na pessoa que achamos que nos deixou um like) e nos permite ver quem é que gostou de nós, sem que tenha de haver match. A outra passa pela compra de créditos (pacotes desde dez por 3,49 euros a 250 por 43,99 euros) que depois podem ser gastos a dar ‘olás’, ou seja, a forma usada no Happn para que a outra pessoa fique a saber que estamos mesmo interessados nela.

Analisar dados vitais e actividade física

Ao contrário do que muita gente pensa, não é preciso ter um relógio inteligente ou uma pulseira de fitness para medir, pelo menos, dois tipos de dados biométricos do nosso corpo. É claro que ao ter um equipamento específico, esta análise vai ser mais simplificada e precisa, mas também não é menos verdade que basta ter um simples smartphone Android (o iPhone também consegue desempenhar as mesmas funções) para monitorizar os batimentos cardíacos.

BATE, BATE, CORAÇÃO

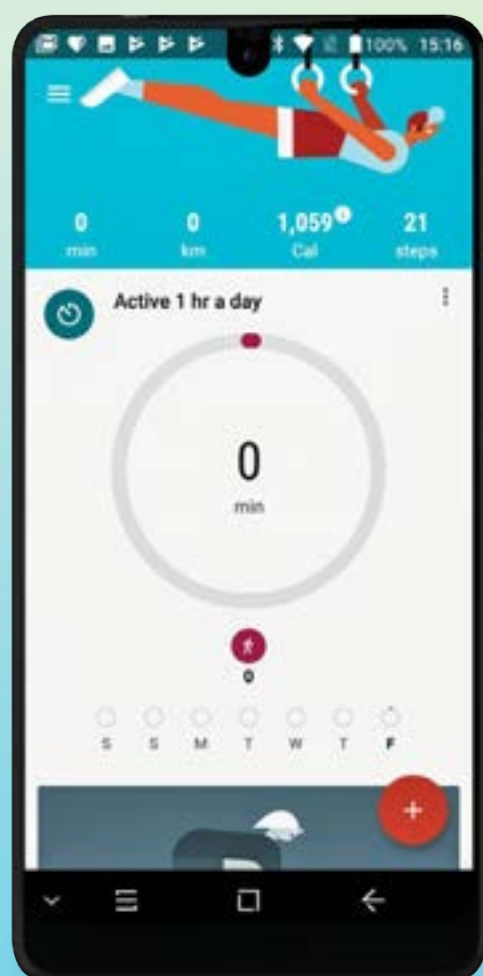
Neste caso, quer iOS, quer os telefones com o sistema operativo da Google precisam de aplicações de terceiros para o conseguir fazer. A nossa sugestão é a Runtastic Heart Rate, gratuita e disponível para ambos

os ecossistemas. Nos dois equipamentos, basta lançar a app e colocar o dedo sobre a câmara e o flash, para que estes dois actuem como sensores e consigam medir, com alguma exactidão os seus batimentos cardíacos. A outra opção é a Heart Rate, mais completa, que permite criar planos de exercício físico de acordo com os resultados obtidos. Contudo, aqui vamos ter de pagar uma anuidade de quase sessenta euros para termos todas as funcionalidades da app desbloqueadas.

PASSITO A PASSITO

O outro dado que o nosso smartphone consegue ler sem que seja preciso usar um smartwatch ou pulseira de fitness é a nossa actividade em termos de corrida ou passos dados por dia. No iOS, isto pode

ser visto na app Saúde que já vem instalada por defeito no iPhone. Aqui, toque na secção 'Atividade' para ver de imediato que distância já percorreu num dia, passos dados e até mesmo quantos lanços de escadas subiu. No menu, em baixo, entre em 'Fontes' e depois toque no nome do seu iPhone para ver um histórico completo da sua actividade nos últimos dias. No Android, há um aplicação semelhante, embora esta não venha instalada logo nos equipamentos: a Google Fit. Os dados que a app nos apresenta são idênticos à da solução para iOS, com a vantagem de nos ser dada uma ideia das calorias que gastámos a andar ou correr, por exemplo. Outra coisa que pode fazer na Fit é definir metas diárias e iniciar actividades específicas.





Ver televisão como se estivesse na sua sala

Pode acontecer: numa viagem quer muito ver um programa que está a dar na televisão. Se as questões de direitos televisivos não atrapalharem (se estiver no estrangeiro, por exemplo), estas sete apps podem ajudá-lo. Três delas são as das operadoras nacionais, pelo que vai ter de usar uma conta associada ao seu serviço para a usar.

MODBRO

Apenas disponível para Android, esta app terá de ser descarregada em versão APK do seu site, uma vez que não está disponível no Google Play. E é fácil perceber por quê: basta referir que é a ao Mobdro que muita gente recorre quando quer ver jogos de futebol de uma certa liga nacional. E depois não faltam as emissões temáticas de filmes, consoante o género.

MEO GO

Da operadora que agora é, oficialmente, Altice, vem a MEO Go, onde pode ver os canais do seu pacote de TV subscrito, ver gravações automáticas dos últimos sete dias, alugar e ver filmes do VideoClube. Além disso, pode ainda consultar a programação completa e agendar gravações para ver mais tarde na sua MEOBox (ou na mais recente Sophia).

TV VODAFONE

É na secção 'TV em Directo' que pode ver grande todos os canais que tem no serviço contratado. Para ver os que tem disponíveis, entre em 'Guia TV': se houver um símbolo de Play junto ao nome do programa que estiver a passar no momento, pode ver em directo. As gravações que tiver feito na Box também estão disponíveis.

NOS TV

A app da NOS é a que, para... nós, tem a navegação mais simples. Na interface principal, toque no ícone de grelha no canto superior direito e os canais aparecem sob forma de mosaicos no ecrã do smartphone. Se entrar em 'Explorar' pode ver logo o que está a dar na TV nesse momento e recomendações de programas por categoria. Gravações na box, videoclube e o serviço NOS Play também podem ser acedidos nesta app.

SPORT TV MULTISCREEN

Se for assinante do Pacote Premium HD Multiscreen da Sport TV vai poder ver todos os seus cinco canais de desporto nas aplicações das operadoras. Contudo, se quiser uma app dedicada a isto mesmo, aqui está ela.

TVI PLAYER

É aqui que a TVI centraliza toda a sua programação. Para entrar na app pode criar uma conta, entrar via Facebook, Google+ (Gmail) ou com as suas credenciais NOS, mas também é possível entrar sem registo; lá dentro, além das emissões em directo dos três canais da TVI (generalista, 24 e reality), há todos os episódios das novelas para ver, mais alguns segmentos de alguns programas da estação de Queluz de Baixo. Mas também há emissões antigas para ver: explore tudo em 'Programas', no menu da app.

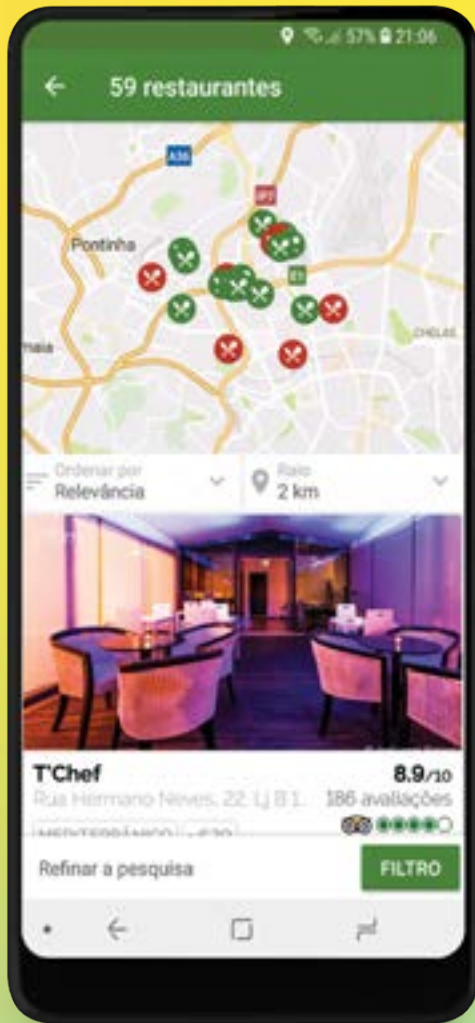
RTP PLAY

Uma das apostas da RTP Play tem sido nos conteúdos exclusivos da sua plataforma de streaming, como as séries Casa do Cais, Apaixonados e Subsolo, todas saídas do "laboratório" de experiências da estação pública. Mas é claro que aqui estão também as emissões de todos os canais de TV (incluindo as emissões da RTP Internacional, Madeira e Açores); quando ficar farto de televisão, pode ouvir rádio.

Marcação de mesa

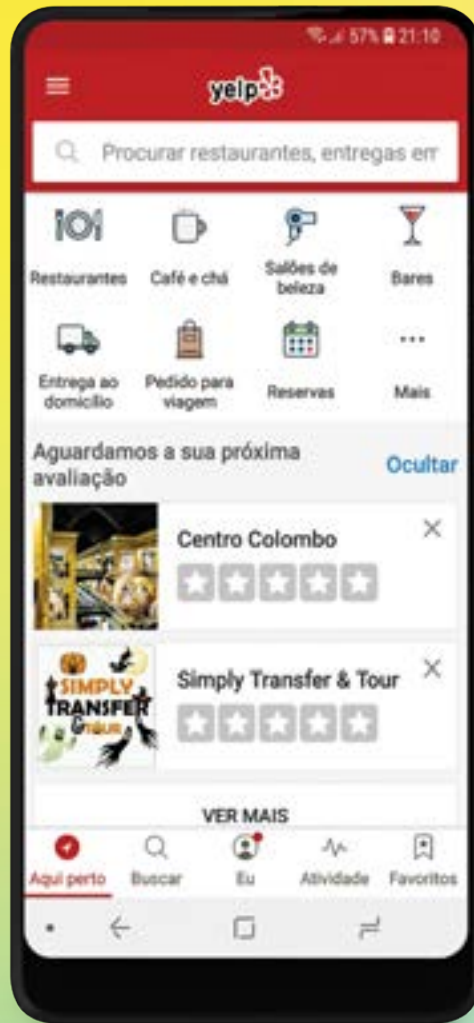
Se anteriormente a passagem de palavra entre amigos imperava na escolha de um novo restaurante para descobrir, hoje em dia o smartphone poderá ser o melhor recurso. Através

das diversas aplicações disponíveis poderá consultar informações sobre restaurantes (ou bares) tendo em conta as suas preferências, preço, e aproveitar promoções associadas às próprias apps.



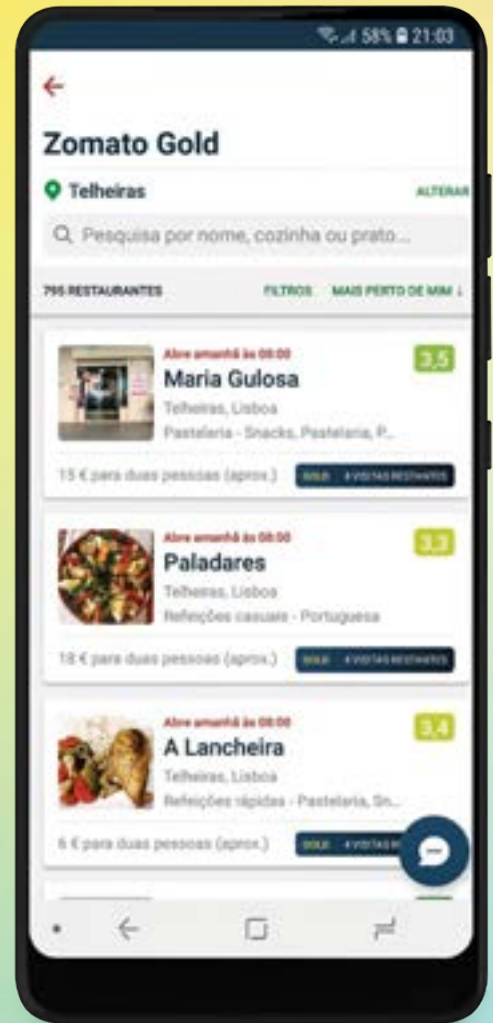
THEFORK

Baseado na extensa base de dados de parceiros e opiniões do TripAdvisor, o TheFork é a aplicação dedicada a encontrar o restaurante ideal em milhares de cidades em todo o Mundo. Inclui também um sistema de filtragem, para escolher o tipo de cozinha e preço, bem como permite usufruir de promoções e descontos que podem chegar aos 50%, em restaurantes aderentes. Por cada refeição agendada através da aplicação, terá direito a yums, uma espécie de pontos que, quando acumulados, podem ser trocados por descontos nas próximas refeições (mil yums valem dez euros de desconto).



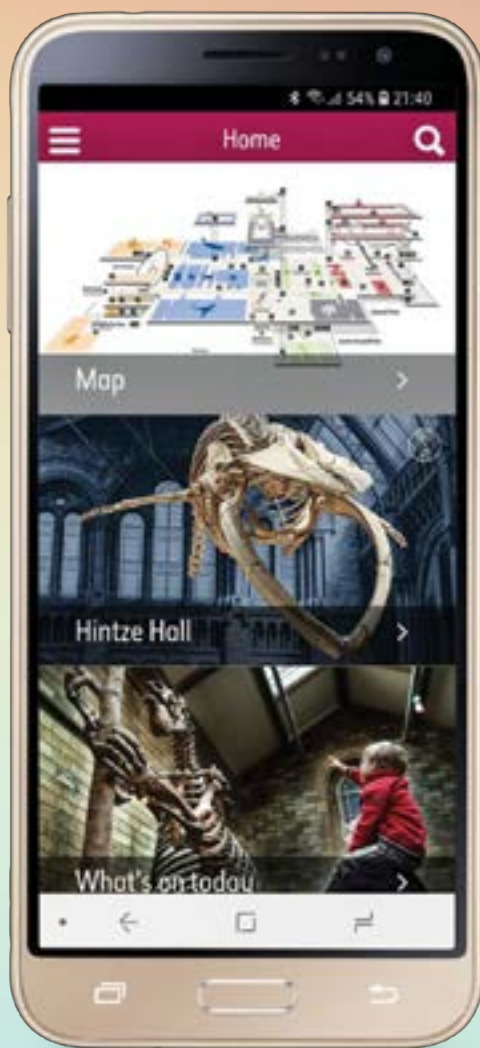
YELP

Embora em Portugal ainda seja pouco utilizado, o Yelp tem uma comunidade bastante grande nos EUA e em alguns países europeus, sendo uma boa alternativa ao TripAdvisor/TheFork, bem como ao Zomato. Permite encontrar diversos negócios, além de restaurantes, não só próximos de si como através de um ponto no mapa, permitindo reservar mesa em restaurantes parceiros (poucos em Portugal). Inclui uma funcionalidade engraçada, o de pesquisar locais através de uma ferramenta de realidade aumentada, e nas avaliações de utilizadores encontrar não só fotografias como vídeos.



ZOMATO

Tal como indicamos no texto inicial, o Zomato permite-lhe descobrir os melhores restaurantes e bares de algumas cidades Europeias, Estados Unidos, Brasil, África de Sul e Ásia. Peca por não ter cidades fundamentais como Paris, mas nas disponíveis encontrará um dos mais completos guias com opiniões de visitantes, sendo possível filtrar pelo tipo cozinha, preço e outros pontos, bem como permite reservar uma mesa directamente pela aplicação. Se tiver subscrito o Zomato Gold, pode usufruir de um prato grátis na compra de outro, nos restaurantes aderentes.



Visitar museus sem sair de casa

Deixe de levar os seus filhos aos centros comerciais, especialmente quando não precisa de comprar nada, e leve-os a locais culturalmente mais interessantes. Aproveite os excelentes museus que temos, tanto os nossos como os internacionais, nas principais cidades mundiais. Uma visita ao Natural History Museum, em Londres, que ainda por cima é gratuito, deveria ser um ponto de interesse obrigatório para qualquer visitante da capital londrina. Caso não possa viajar, poderá sempre usar uma destas aplicações aqui recomendadas, para que possa conhecer as principais exposições, informações adicionais sobre as peças expostas, ou até mesmo realizar uma visita virtual aos mesmos.

GOOGLE ARTS & CULTURE

Esta é talvez uma das mais completas bibliotecas de obras de arte e cultura interactiva alguma vez criada. Através do Google Arts & Culture poderá visitar, de forma interactiva, mais de 1200 museus,

galerias de arte e instituições de setenta países. Além das habituais fotografias das principais peças de arte, poderá usufruir de uma visita em realidade virtual, sendo compatível com o Google Cardboard. Caso opte por visitar um dos museus associados, poderá usar a câmara do seu smartphone para descobrir mais informações sobre a peça que está a ver.

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART

A referência mundial em termos de museus de arte, igualmente conhecido por MOMA, encontrará na sua aplicação uma forma de conhecer todas as exposições em vigor e eventos, qual a sua localização nos mapas interactivos disponíveis. Através destes poderá identificar a localização de todas as peças, podendo marcar as suas preferidas.

NATURAL HISTORY MUSEUM

Se optar por passar um fim-de-semana a Londres, recomendamos uma visita ao

Museu de História Natural, que além de ser gratuito, tem uma das melhores colecções de vida natural e exemplos da evolução do planeta e do universo ao longo do tempo. Através da sua aplicação, poderá conhecer mais detalhes sobre todas as secções e animais expostos, bem como ver fotografias de alguns na vida selvagem. Facilita bastante a preparação da sua visita, através dos mapas interactivos disponíveis.

MUSEU NACIONAL DOS COCHES

O Museu mais visitado em Portugal também dispõe de uma aplicação que permite melhorar a experiência de visita ao Museu Nacional dos Coches. Através desta app poderá conhecer todas as peças existentes no museu, podendo programar a visita e visitar apenas o que deseja, ou aproveitar o sistema de proximidade para conhecer mais detalhes sobre as viaturas expostas, bem como ver vídeos, vista de 360º do interior e factos engraçados.

Complemento da impressora

Deseja mudar o seguro do seu carro, abrir uma conta bancária ou fazer qualquer outro processo em casa que requer a confirmação dos seus dados pessoais, e está farto do processo de digitalização do cartão de cidadão, ou impressão de documentos para assinar e voltar a digitalizar? O papel, embora seja o ideal para ler artigos como os nossos, tende a ser algo irritante no que toca a processos burocráticos. Todo o processo de assinar documentos, que têm de ser enviados novamente, é dos mais irritantes que conhecemos, mas existem apps para nos simplificar a vida.

DOCUSIGN

Além de ser compatível com os principais formatos de documentos (DOC, PDF, XLS, TXT, HTML, JPEG), permite assinar electronicamente quaisquer documentos, usando o dedo ou um stylus. Por questões de segurança, todos os documentos assinados são encriptados, podendo ser gravados numa cloud pessoal como o Dropbox ou o Google Drive.

TINY SCANNER

Com o Tiny Scanner, nunca mais vai precisar de configurar uma impressora multifunções para digitalizar um documento para uma conta de email ou pen. Pegue no seu smartphone, abra a aplicação

e tire uma fotografia ao documento. Nem precisa de se preocupar com a posição do mesmo, já que a aplicação corrige a perspectiva, ao detectar automaticamente as margens da folha. O documento digitalizado pode ser gravado como imagem ou PDF e ser enviado directamente para o PC, cloud ou email.

GOOGLE CLOUD PRINT

Recebeu um documento por email, ou descarregou-o da Internet, e precisa de imprimir, mas não tem paciência para ligar o computador? Fácil, utilize o Google Cloud Print. Disponível enquanto aplicação para dispositivos Android, ou através do Google Chrome para todos os restantes (incluindo iOS), permite usar a sua impressora, mesmo remotamente, desde que a mesma permita serviços de impressão remota.

WANTEDLY PEOPLE SCAN BIZ CARDS

Existem apps para digitalização de cartões de visita muito boas, mas limitadas. No campo das gratuitas temos a Wantedly que oferece scans ilimitados, sendo ainda possível digitalizar até dez cartões de visita ao mesmo tempo. Os cartões são posteriormente organizados de forma automática, identificando o nome, morada física e de e-mail, bem como contacto telefónico.





Acabar com a crise dos trocos no estacionamento

São inúmeros os casos que conhecemos de pessoas que tentam ir a um café ou a uma papelaria e comprar algo para poderem destrocar uma nota, de forma a terem moedas para usar nos parquímetros, e serem surpreendidas com a multa de estacionamento. Mas com as apps certas no seu smartphone, os trocos e os pagamentos deixam de ser um problema.

EMEL EPARK

A EMEL pode não ter, actualmente, uma imagem muito positiva junto dos cidadãos lisboetas, tal como acontece com a sua aplicação ePark, que continua a ter falhas de registos, segundo o feedback mais recente de utilizadores na Google Play Store. Infelizmente, esta continua a ser a única alternativa aos irritantes trocos e, verdade seja dita, até agora nunca nos falhou. Utilizando a geolocalização do seu dispositivo móvel, a app consegue identificar o tarifário em vigor na rua onde estacionou, indicar a matrícula da viatura e determinar o período de pagamento até a um máximo de quatro horas, embora seja possível finalizar o estacionamento, recuperando o valor que não foi usado, algo impossível num parquímetro real.

VIA VERDE ESTACIONAR

Já a Via Verde dispõe de uma imagem bem mais positiva que a Emel, ao permitir efectivamente simplificar a vida de todos os automobilistas, seja a evitar filas nos pagamentos de portagens, parques de estacionamento, bombas de combustível e até em restaurantes de cadeias de fast food. Neste caso em concreto, a aplicação está em diversos municípios: Porto, Vila Nova de Gaia, Cascais, Oeiras, Figueira da Foz, Amadora, Portimão, Tavira, Vila Real e Bragança. Tal como nos restantes serviços Via Verde, os pagamentos são debitados directamente na sua conta, sem precisar de registar um cartão de débito/crédito ou de realizar pré-carregamentos. Pode ainda pagar várias matrículas em simultâneo, mesmo que as restantes não estejam associadas a um contrato Via Verde.

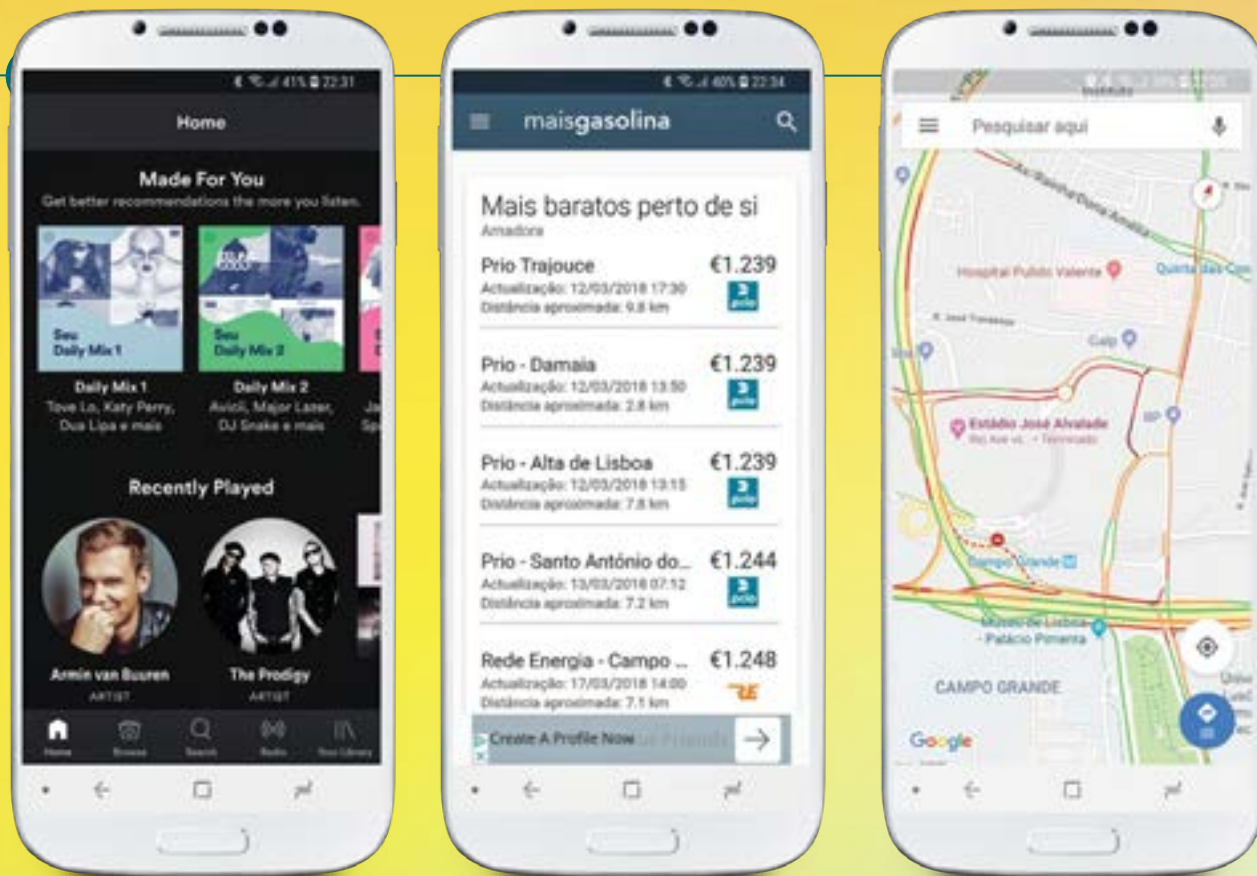
TELPARK

A TelPark funciona em mais de setenta localidades em Portugal e Espanha, como Amadora, Beja, Faro, Figueira da Foz, Porto, Portimão, Sesimbra, Setúbal, Tróia, Vila Nova de Gaia e Vila Real. Aqui também não há pré-carregamentos, embora seja necessário o registo de um cartão de crédito/débito, para que os pagamentos fiquem

automaticamente associados na sua conta bancária. Tal como as anteriores, não estará limitado a um só veículo, bastando adicionar os que deseja, preenchendo os campos de matrícula, país e descrição da viatura.

PAYSIMPLEX

Por fim temos o paySimplex, que permite pagar estacionamento com o smartphone em zonas dos municípios de Oeiras, Almada, Cascais, Torres Vedras e Penafiel. Uma das vantagens são as promoções em certos locais parceiros, como no município de Cascais, que oferece trinta minutos gratuitos por dia, e por matrícula, quando usar a modalidade 'Tempo/Valor Definido'. Funciona por meio de um saldo, que pode ser carregado através de referência de multibanco, podendo associar um cartão de crédito e débito. Se activar a modalidade de débito directo na sua conta bancária, poderá usufruir de modalidades como o estacionamento em parques de parceiros, sem precisar de recolher talão, ou sequer usar a app, visto que a conta ficará automaticamente associada à matrícula da sua viatura. Embora tenha a interface mais desactualizada e menos apelativa de todas as restantes, esta tem a vantagem de permitir funcionar com avenças, podendo associar até cinco matrículas.



Faça evoluir o seu automóvel

Comprou um automóvel recente, mas este ainda não é compatível com as plataformas Apple CarPlay ou Android Auto? Não desespere: há boas soluções para resolver o seu problema. A mais fácil será a da aquisição de um suporte de smartphone, compatível com o seu dispositivo, e que seja estável, preferencialmente que utilize um sistema de ventosa para ficar preso ao vidro do para-brisas. Não se esqueça de comprar um bom carregador para carro, de preferência com uma saída de corrente com, pelo menos, 1,5 A, para evitar esgotar por completo a sua bateria com as exigentes aplicações de navegação.

APLICAÇÕES DE ÁUDIO

Uma das utilizações óbvias para o smartphone, dentro do automóvel, é a de substituir o rádio. Para isso, ligue-o ao sistema de áudio do seu automóvel, seja pelo tradicional cabo jack de 3,5 mm ou através da ligação Bluetooth. Se optar pela primeira solução, recomendamos o uso de um cabo de qualidade, como uns Monster Cable com ligações banhadas a ouro e cabo devidamente reforçado, para evitar ruídos e interferências. Relativamente a aplicações de áudio, sugerimos cinco: Apple Music, Spotify, Google Play Music, SoundCloud e Deezer.

NAVEGAÇÃO

Mesmo que o seu automóvel venha com um sistema de navegação, podemos garantir-lhe que o mesmo é demasiado limitado face às soluções de GPS disponíveis para o smartphone. A “rainha” das aplicações é, indiscutivelmente, a Google Maps, embora exista uma boa alternativa, muito equivalente, que vem incluída de origem no sistema operativo dos dispositivos iOS: Apple Maps. Ambas permitem a visualização dos mapas com informações sobre o trânsito e pontos de interesse durante o percurso. Porém, nenhuma destas apps consegue ser tão completa e competente quanto o Waze, uma plataforma que é reforçada pela activa comunidade, que vai avisando os restantes utilizadores

de qualquer perigo que esteja no seu percurso, como viaturas paradas, acidentes, animais ou até mesmo a presença de forças da autoridade. Tem ainda a vantagem de avisar sobre a presença de todos os radares fixos. Por fim, para quem ainda esteja habituado aos sistemas de navegação tradicional, recomendamos o uso da aplicação de navegação da TomTom, que tem o inconveniente de obrigar ao uso de uma subscrição (é gratuita durante 75 km por mês) e que oferece informações de trânsito em tempo real, ajustando o percurso de acordo com estas informações, bem como avisa da presença dos radares de segurança no seu percurso.

EXTRAS

Se gostaria de aproveitar o seu smartphone para algo mais navegação ou reprodução de música, recomendamos a utilização de aplicações como o Mais Gasolina que permite a pesquisa dos postos de combustíveis mais baratos perto de si, podendo filtrar pelo local, tipo de combustível, por distância e preço. Aproveitando a dica dos custos, recomendamos o uso do Drivvo para quem goste de organizar as suas despesas, permitindo assim efectuar uma gestão de todos os gastos com o seu automóvel, desde os abastecimentos, permitindo assim calcular médias de consumo reais ao contabilizar os quilómetros realizados com o combustível gasto, bem como adicionar os custos de qualquer intervenção adicional. Para os entusiastas que adorariam saber mais o seu automóvel, recomendamos a utilização da aplicação Torque Pro (3,55 euro) que implica a compra de um adaptador OBDII Bluetooth para ligar ao seu automóvel e permite fazer a leitura em tempo real de praticamente todos os sensores do seu carro. Conseguirá assim monitorizar todas as temperaturas (água, óleo, etc), estimar o nível de emissões de CO2, bem como de potência e binário disponível no momento, verificar a pressão do turbo (caso disponha), entre muitos outros detalhes. Por fim, nada mais útil do que usar uma aplicação como o Parked Car Locator para guardar a localização precisa onde deixou a sua viatura estacionada.



NEXT GAMING DIMENSION



GE63/73 Raider

MY WAY

MY TRACK



PROCESSADOR DE ÚLTIMA GERAÇÃO INTEL® CORE™ i7 | WINDOWS 10 HOME/WINDOWS 10 PRO | GEFORCE GTX 1070/ 1060/ 1050 Ti | 120HZ/3SEG | COOLER BOOST 5 | GIANT SPEAKER | RETROILUMINAÇÃO RGB INDIVIDUAL POR TECLA | SUPER RAID 4 | INTEL INSIDE® EXTRAORDINARY PERFORMANCE OUTSIDE

ES.MSI.COM

BREVEMENTE DISPONÍVEL NA **PCDIG@**

Compor música com ou sem instrumentos reais



Como provou Steve Lacy, não é preciso ter milhares de euros em equipamentos de som e estúdio para criar músicas de sucesso. O membro dos The Internet criou um beat para o mais recente álbum de Kendrick Lamar, DAMN., com um iPhone, a app Garage Band e um adaptador para guitarra chamado iRig que permite gravar o que tocamos. Mas nem é preciso ir tão longe: basta ter dedinhos, um pouco de criatividade e ouvido apurado. Há duas apps muito boas para soltar o produtor que há em si, especialmente se gostar dos ritmos electrónicos, hip-hop,

house, drum & bass ou funk: Launchpad e Figure. Ambas têm uma interface com botões que produzem ritmos que podem ser activados ao mesmo tempo para criar um beat, com centenas ou mesmo milhares de possíveis resultados finais. Nas duas apps é possível gravar a música que fazemos para depois partilhar em plataformas como o Soundcloud ou o Facebook. Infelizmente, estas duas apps apenas estão disponíveis para iOS, à qual se junta a suite de produção musical Garage Band da Apple, também com múltiplas opções para criar música.

MIXPADS

Se tiver um Android a nossa sugestão vai para a MixPads, também com vários presets de estilos musicais, mas cheia de publicidade, o que acaba por prejudicar a experiência que, de outro modo, seria muito boa (remover os anúncios custa 5,99 euros). Aqui, podemos importar sons ou músicas que tivermos no telefone para fazer remisturas e até gravar sons exteriores: voz ou instrumentos, por exemplo. O modelo é sempre o mesmo: vá tocando nos quadrados 1 que aparecem no ecrã para que seja iniciado um beat com vários ritmos, à medida que vai juntando sons e mais sons para criar uma música. Toque em 'Rec' 2 para gravar a sua criação; em cima, nos 'Preset' 3 estão os vários estilos de música: T House, Shadow, Big Room, Trap e Tech Me são algumas das opções. Em ambas, a app mostra sempre um exemplo de como é a sonoridade. Se não se sentir muito criativo e precisar de um empurrãozinho toque no botão de 'Play' 4, em baixo, para que seja criado um beat automático simples, que pode servir de base e rampa de lançamento para o Steve Lacy adormecido que há em cada um de nós.

Torne-se um fotógrafo profissional

Os fabricantes de smartphones insistem no facto de que já podemos comparar o desempenho das câmaras destes dispositivos ao de uma máquina fotográfica dedicada. Porém, basta observarmos as características técnicas para rapidamente percebermos que esta comparação é, tecnicamente impossível. Isto não implica que os smartphones sejam más ferramentas para captar boas, ou até excelentes fotografias.

SOFTWARE PARA FOTOGRAFAR

É certo que o sensor e a objectiva usada desempenham um papel fundamental, mas num smartphone, o software é igualmente importante, razão pela qual os smartphones Google Pixel, que não

utilizam os sensores de imagem mais avançados do mercado, sejam cotados como sendo os que conseguem captar as melhores imagens.

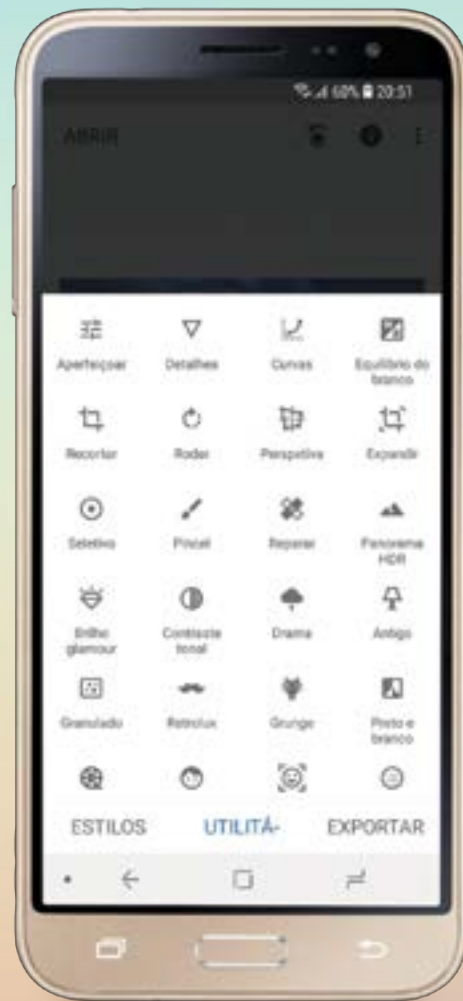
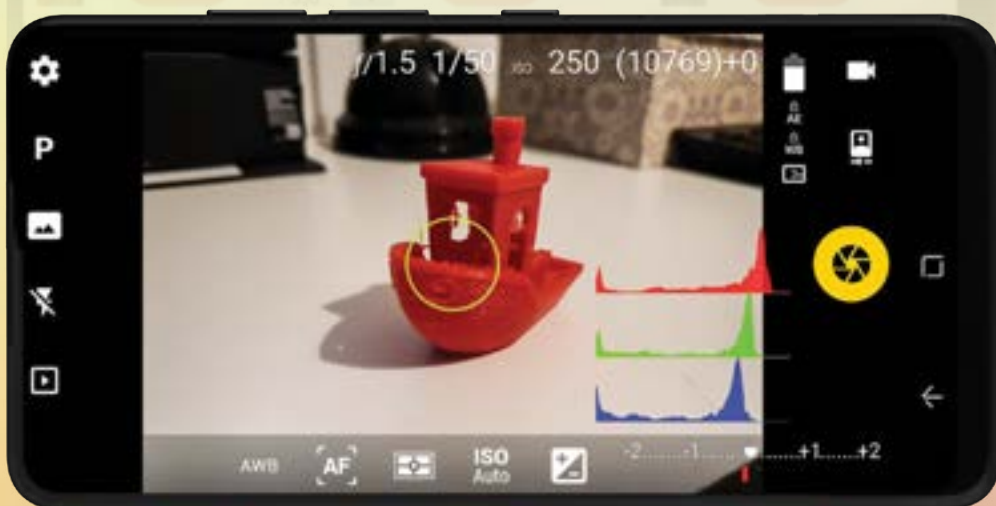
Como tal, se o software da câmara do seu smartphone for algo... limitado, nada como utilizar aplicações que lhe permitem explorar todas as capacidades do seu equipamento.

Em dispositivos iOS, como o iPhone e iPad, recomendamos o uso de aplicações como o ProCamera e o Manual, que permitem gerir os principais parâmetros da fotografia, como tempo de exposição, sensibilidade ISO, balanceamento dos brancos, ponto de focagem e exposição. Para Android também tem aplicações similares, como o Camera FV-5 e o Manual Camera. Se for adepto da fotografia

a preto e branco, recomendamos a utilização do Hypocam.

EDIÇÃO PROFISSIONAL

Depois de captar as suas fotografias, está na altura de lhes conferir aquele toque para as tornar mais espetaculares, aproximando-as de um resultado profissional. Uma das melhores, completas e simples de usar é a Snapseed, que desde cedo sempre ofereceu um completo conjunto de ferramentas de edição de imagem que impressiona tanto que nem a Google resistiu a adquirir e disponibilizar gratuitamente para Android e iOS. Existem, no entanto, outras aplicações, como a versão móvel do popular Lightroom CC da Adobe, a Polarr Photo Editor ou a Pixelmator.





Seja um Stanley Kubrick com o smartphone

Além da fotografia, os sensores de imagem dos smartphones têm vindo a evoluir de uma forma impressionante também no campo do vídeo. Muitos modelos já permitem captar imagens de elevadíssima qualidade, com resolução 4K a 60 fps, ou, se preferir, manter-se no FullHD, até 240 fps, para que não lhe escape qualquer detalhe com o efeito de câmara lenta.

Alguns smartphones, com dupla máquina fotográfica, têm ainda a particularidade de poderem usar o segundo sensor para gerar efeitos diferentes, como criar um ângulo de 120°, ou criar um efeito de zoom óptico para planos mais fechados.

Tem, no entanto, de ter em atenção que por muito bons que sejam os smartphones, criar um ótimo filme requer o uso de excelentes acessórios, sejam tripés ou estabilizadores, como o DJI Osmo Mobile 2 ou o Zhiyun Smooth Q. Importante

é também usar um microfone externo, como o Rode VideoMicro para captar um som mais abrangente, ou um microfone de lapela como o Rode SmartLav para vídeos em formato de entrevista. Não se esqueça de outros elementos-chave, como preparar a zona onde irá filmar, para evitar imprevistos, garantir uma boa iluminação ambiente e nunca, mas mesmo nunca, filmar na vertical.

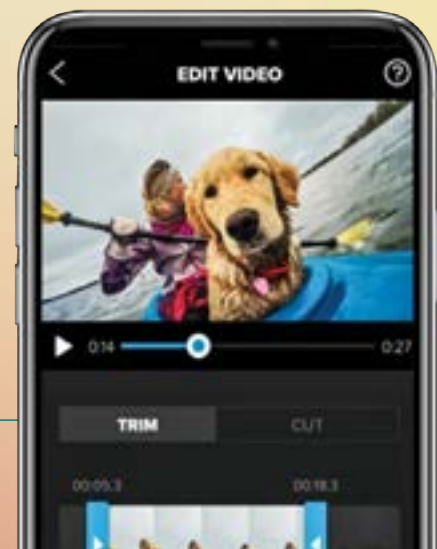
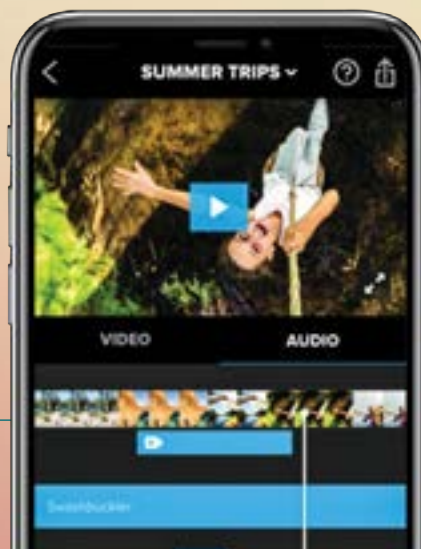
SOFTWARE PARA GRAVAR

Embora em muitos dos casos, particularmente nos equipamentos topo de gama, seja recomendável o uso do próprio software do fabricante, fornecido com o dispositivo, em smartphones de gama média recomendamos o uso de software que lhe permita explorar melhor as capacidades do sensor do seu terminal. Aplicações como a FiLMiC, a Cinema FV-5 ou a

MAVIS têm sido as nossas preferências, pela sua versatilidade e ampla biblioteca de ferramentas para melhor controlar a imagem que estamos a captar.

EDIÇÃO DE VÍDEO

No que toca à edição de vídeo, infelizmente os smartphones, com as limitações em termos de dimensão do ecrã, acabam por não ser tão versáteis quanto o são a captar imagens, razão pela qual recomendamos que a edição seja feita num bom computador com software próprio, como o Adobe Premiere Pro CC, Apple Final Cut Pro X, Vegas Pro e DaVinci Resolve. Porém, pode usar o seu smartphone para edições simples e partilhar os seus vídeos nas redes sociais, usando aplicações como a PowerDirector Video Editor, a Splice, a Quik, a FilmoraGO e o obrigatório iMovie, para quem tiver dispositivos da Apple.





TábuaDigital

www.tabuadigital.com

Preencha com os seus
objetivos e fale
connosco, Tábua Digital,
pois queremos estar
**SEMPRE AO
SEU LADO**

Este ano, na _____
queremos alcançar um
volume de negócios de
_____ e crescer ____%.
Queremos novos clientes
nos setores _____,
aumentar a equipa em
_____ colaboradores, e
ser notícia na

**PC
GUIA**
TECNOLOGIA SEM LIMITES



Ler eBooks ou PDF (e ter uma data deles)

Há quem diga que o smartphone veio ameaçar o livro e que há cada vez mais pessoas que estão a direcionar a sua atenção para o ecrã do telefone e a deixar os

livros arrumados a um canto. É tudo muito dramático na teoria, mas na prática a coisa não funciona bem assim. Com o smartphone e a sua infinidade de aplicações de notícias,

salva-vidas de artigos para ler mais tarde e ainda apps viradas apenas para a experiência de leitura no smartphone ou tablet... a verdade é que só não lê mais quem não quiser. É que já nem há grandes desculpas para dizer que os livros ocupam espaço na mochila – afinal, andamos sempre com o smartphone, não é? Vale a pena dar uma oportunidade às apps para livros no smartphone, que, além de permitirem a compra de ebooks através das apps, ajudam a gerir a sua biblioteca. E, claro, outro ponto forte, pode ter dezenas ou centenas de livros no smartphone, concentrados no mesmo sítio. Além disso, cada utilizador pode personalizar a sua app: escolher um tema claro, sépia ou nocturno e também ter acesso ao modo de leitura à noite, que vai adaptando a luminosidade do ecrã à medida que a luz natural se altera. Algumas destas apps, como a Google Livros e a iBooks já estão incluídas automaticamente no sistema operativo

do smartphone, portanto não precisa de fazer grande coisa, além de carregar ou comprar livros e fazer a gestão da sua biblioteca. Se não gostar da app do sistema, também há para experimentar a Kindle, onde também é possível personalizar a sua experiência de leitura.

PRECISA DE RECOMENDAÇÕES?

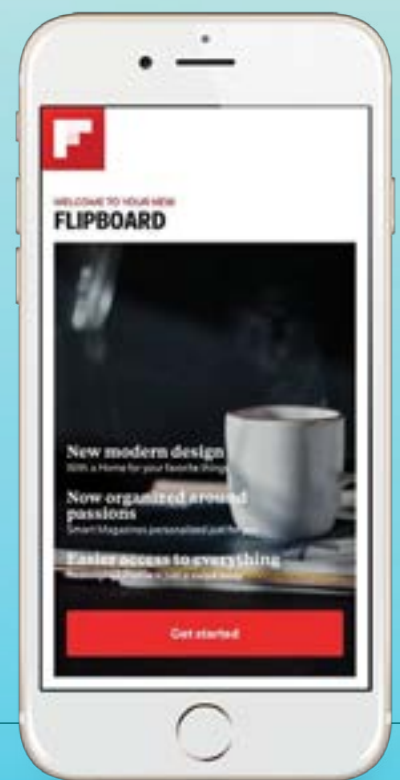
Se é daquelas pessoas que gosta de ter uma componente social na hora da leitura e receber recomendações de outras pessoas, vale a pena instalar a Goodreads no smartphone. Pode gerir as suas estantes e saber que nota é que as pessoas dão a determinado livro. Uma app particularmente útil, já que permite pôr fim às dúvidas na hora de comprar um livro ou não: basta abrir a app, apontar para o código de barras do livro e ter logo acesso às reviews e pontuação dos utilizadores do Goodreads. Pode também adicionar o livro automaticamente a uma estante, também.

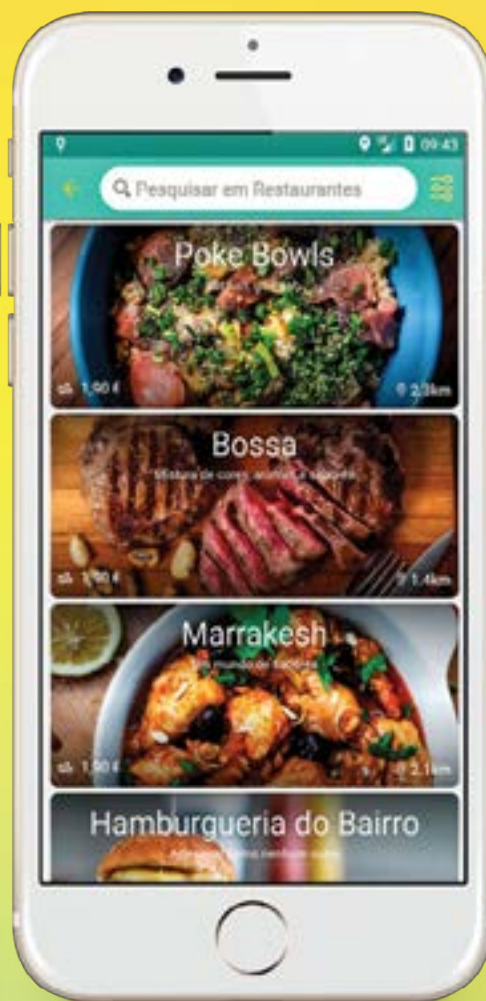


Concentrar todas as revistas e artigos num único sítio

Com o smartphone, já não precisa de sair de casa para comprar as suas revistas favoritas. E, se estivermos a falar de publicações internacionais, que só existem em pontos de venda específicos, este é mesmo um campo em que o smartphone mudou a experiência de qualquer leitor. Falamos, por exemplo, da Issuu, que conta com cerca de vinte mil publicações, em várias línguas diferentes, que pode explorar consoante os seus interesses. Além disso, a Issuu também vai fazendo recomendações consoante aquilo que vai lendo. Outra grande ajuda para encontrar conteúdos personalizados é a Flipboard. Basta que refira nove áreas de interesse para que a app comece a incluir histórias

e artigos que vão ao encontro das coisas que quer ler. No final, vai ter uma espécie de revista feita à sua medida, que pode partilhar com um grupo restrito de seguidores. Também no campo dos agregadores de notícias e artigos, existe a Pocket, se bem que aqui a coisa funcione de forma diferente. Graças à extensão para os diferentes browsers, pode ir guardando artigos que vai encontrando pela net. Na app, ficará com estes artigos disponíveis em offline, para ler onde quiser. À semelhança daquilo que acontece em apps de leitura de artigos, pode personalizar a vista de leitura como quiser ou partilhar artigos com uma pequena rede social de utilizadores do Pocket.





Pedir comida para casa ou para o trabalho

Jantar ou almoço, depende daquilo que quiser. Com o smartphone pode encomendar as refeições sem ser preciso sair de casa ligar para um número de telefone. Ao longo do ano passado, vimos chegar a Lisboa (e, mais recentemente, ao Porto, por exemplo) várias opções para receber comida sem sair do conforto do lar. Um aviso à navegação: há que saber em que app é que está o seu restaurante favorito e jogar com essa informação. E com as taxas de entrega também.

UBEREATS

A “irmã” mais nova da Uber chegou o ano passado a Lisboa e quis distinguir-se pela possibilidade de entrega de McDonalds ao domicílio, com o McDelivery – algo pedido

por várias famílias, especialmente no dia seguinte a noites de festa... Para quem já tiver uma conta na Uber, pode usar os mesmos dados para a UberEats. Em Lisboa, a app conta com 90 restaurantes parceiros, com vários tipos de comida diferentes. O utilizador pode escolher a que horas quer receber a sua encomenda, sem um volume de encomenda mínimo, mas com taxa de entrega de 2,90 euros.

EAT TASTY

Com uma área de actuação bem mais reduzida em Lisboa (Torres de Lisboa, Marvila, Amoreiras, Saldanha e Parque das Nações) e apenas aplicação para iOS, a EatTasty tem um propósito diferente, com um chef que cria as receitas e cozinheiros que trabalham em casa para confeccionar

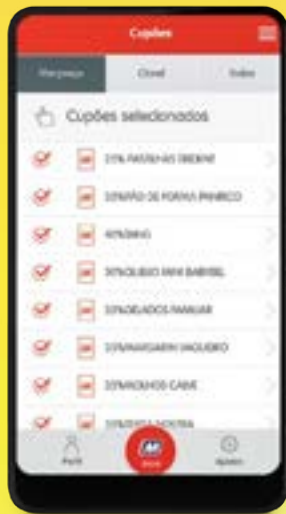
as refeições. A ideia é que seja possível encomendar uma refeição rapidamente e recebê-la no escritório, mesmo a tempo do almoço, por exemplo. Uma refeição custa 5,90 euros.

GLOVO

A Glovo tem uma particularidade: pode encomendar comida de vários restaurantes, mas as entregas de refeições não são a única valência da Glovo. Actualmente já disponível em Lisboa e no Porto, pode fazer encomendas de comida de diversos tipos diferentes, com uma taxa de entrega de 1,90 euros. Além disso, a Glovo também dá jeito caso precise de ajuda em pequenos recados: ir buscar uns documentos a algum lado, ir à lavandaria, passar no supermercado e muito mais.

Usar os cupões do supermercado

Até há bem pouco tempo, quem quisesse poupar no supermercado, ao utilizar cupões, tinha obrigatoriamente de levar duas coisas: o cartão de fidelização da loja e os cupões em sim. Além de uma forma de pagar as compras, claro. A pensar em quem não gosta de andar com muita coisa na carteira, o Continente e o Minipreço já têm apps para substituir os cartões de fidelização e os cupões. Para que mais pessoas substituíssem o cartão pela app no smartphone, em ambos os casos há cupões de desconto que são exclusivos da aplicação. É possível também consultar gastos das suas compras ou ainda encontrar a loja mais próxima, tanto na app do Continente como na do Minipreço.

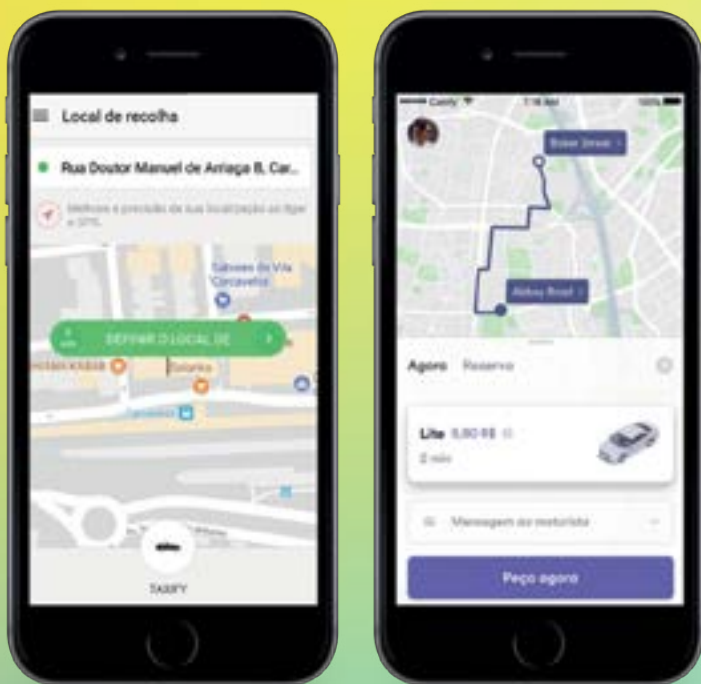


Substituir os bilhetes de transporte

Por enquanto, a aplicação Viva, que quer substituir o passe e os títulos de transportes pelo smartphone, ainda está em piloto interno. Num projecto conjunto entre a OTLIS, ACE e a Link Consulting, a app Viva mobile está a ser testada com o Samsung Galaxy S8 e o smartwatch Gear S3. A ideia é que possa ser alargada a outros dispositivos Android, permitindo substituir o título de viagem nos transportes da área de Lisboa (Carris, CP, Fertagus, Soflusa, Transtejo e Metro Sul do Tejo).



Pedir um automóvel com motorista privado



À medida que as coisas foram evoluindo, também a forma de as pessoas se deslocarem dentro das cidades se foi moldando ao smartphone. Tanto que até já há quem tenha pastas de aplicações para as juntar todas. Mas também há alternativas para que se possa deslocar de transportes públicos, com o seu smartphone. Em apps como a Uber, Cabify, Taxify, o modus operandi é quase sempre o mesmo: abre a app, escolhe o local de recolha e o destino, pede o carro e depois é esperar pelo motorista. Os modos de pagamento passam pelo PayPal ou cartão de crédito (também pode usar MBNet, caso não tenha cartão de crédito). No final, recebe a conta no email e avalia a sua viagem. Há que ter em conta que apps como a Uber ou a Cabify têm tarifas dinâmicas, que vão sofrendo alterações consoante a procura por carros.

Reservar um carro (ou mota) para ser você a conduzir

Se prefere conduzir em vez de ser transportado por outra pessoa, também há opções, que pode utilizar só com o smartphone, em modo de free roaming (ou seja, os automóveis estão “espalhados” pela cidade e não é preciso levá-los ou deixá-los numa estação, como acontece com o aluguer tradicional). A Drive Now é uma dessas opções, que chegou no ano passado ao mercado português. Por enquanto, este car sharing só está disponível em Lisboa, onde conta com 211 carros BMW e Mini. O estacionamento, combustível e seguro já estão incluídos no tarifário da app. Um registo standard na app custa dez euros (que dão trinta minutos bônus). Pode ter acesso a um carro da Drive Now a partir de 29 centimos por minuto. Outra opção que estará disponível em Lisboa, a partir de Abril, é a emov, que disponibilizará 150 carros eléctricos da Citroën. Se preferir veículos de duas rodas, também pode usar a eCooltra, que disponibiliza scooters eléctricas pela cidade de Lisboa. Aqui, a aplicação também funciona como a

chave da scooter (que tem dois capacetes para usar) e o tarifário já tem incluído o seguro e não precisa de deixar a scooter num estacionamento fixo. O tarifário é fixo: 24 centimos por minuto, sem taxas extra.



SPEEDLINK®



RATOS GAMING

DECUS RESPEC / ASSERO / LEDOS



AUSCULTADORES

MARTIUS / LEGATOS



CONTROLADORES PC

XEOX / STRIKE NX - COM E SEM FIOS



VOLANTES

TRAILBLAZER / DRIFT OZ



TECLADOS

FERUS - LAYOUT PT

ARTIGOS SPEEDLINK DISPONÍVEIS EM:

PCDIG@

worten

FRAGGER Z STUFF

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO NACIONAL

**Range Rover Velar**

ARREBATADOR

POR GUSTAVO DIAS



Criado para preencher um espaço que a Land Rover acreditava existir entre o Evoque e o Range Rover Sport (o que aconteceu ao Discovery?), eis o novo Range Rover Velar, um modelo que é, actualmente, o mais deslumbrante e arrebatador SUV do mercado.

Recuperando a designação dada anteriormente aos primeiros protótipos do Range Rover oficial do final dos anos sessenta, o novo Range Rover Velar promete fazer “estragos” junto a outros SUV premium do mercado, como o BMW X4, Mercedes-Benz GLE Coupé, Volvo XC60, Porsche Macan ou até mesmo Jaguar F-Pace, que tem a particularidade de partilhar a mesma plataforma.

Visualmente, o novo Velar é arrebatador, com um formato de SUV coupé e uma linha de cintura muito elevada, que combina na perfeição com as ópticas, tanto traseiras como dianteiras, que estão esticadas ao até aos painéis laterais.


INTERIOR ÚNICO

Se por fora o Velar apaixonava, espere até ver o seu interior. A elevada distância entre eixos permite a criação de um interior espaçoso, que está recheado das soluções tecnologicamente mais avançadas do grupo Jaguar Land Rover. Assim, encontramos um painel de instrumentos totalmente digital, ecrã táctil de dez polegadas do sistema de infoentretenimento Touch Pro Navigation HDD, que tem a particularidade de ser basculante, inclinando-se para melhorar a sua visualização sempre que ligar a ignição da viatura. Há ainda um ecrã adicional táctil de dez polegadas, Touch Pro Duo, que permite controlar igualmente o

sistema de áudio, climatização e o habitual sistema de gestão de condução fora de estrada Terrain Response 2. Falta referir a elevadíssima qualidade de todos os materiais usados, todos eles muito agradáveis ao toque, e a particularidade da utilização de um padrão para a pele perfurada dos bancos e redes das colunas do sistema de som Meridian Surround inspirada na Union Jack, a bandeira do Reino Unido.

TUDO-O-TERRENO

O que seria um Range Rover sem as capacidades de todo-o-terreno. Embora este seja um modelo claramente mais talhado para circular em estradas com bom alcatrão, especialmente tendo em conta as enormes jantes de 21 polegadas, a realidade é que o Range Rover Velar conta com já conhecido sistema Terrain Response 2 que, além de ajustar a suspensão pneumática para o nível máximo de altura, permite também ajustar o comportamento do motor e caixa de velocidades para que sejam ultrapassados obstáculos que com um SUV de outra marca seríamos incapazes de transpor. Apesar do visual dinâmico, o Velar esconde um bom ângulo de ataque, rampa e de saída, fundamentais para algumas incursões fora de estrada. Já no asfalto, esperávamos um comportamento dinâmico superior, ao nível do Jaguar F-Pace com o qual partilha a plataforma.

 **RECORRENDO AO NOVO 2.0 BITURBO DE 240 CAVALOS, E CAIXA ZF DE OITO VELOCIDADES, SOMOS SURPREENDIDOS PELO DESEMPENHO DESTES “MERO” QUATRO CILINDROS, SENDO CAPAZ DE OFERECER CONSUMOS MAIS CONTIDOS QUE QUALQUER V6 DE POTÊNCIA EQUIVALENTE.**



Motorização: **2.0 biturbo**
Potência: **240 cv**
Consumo médio: **5,8 l/100 km**
Contacto: **landrover.pt**
Preço: **€68 330 (desde)**

Hyundai Ioniq PHEV

A MELHOR VERSÃO

Chegou o modelo Plug-In Hybrid do Hyundai Ioniq, que promete oferecer a eficiência do modelo eléctrico para o dia-a-dia, com a versatilidade da versão híbrida para trajectos

Visualmente idêntico à versão híbrida tradicional, este PHEV destaca-se pela utilização de uma bateria de íões de lítio de maior capacidade: 8,9 kWh. Este aumento permite, assim, que o Ioniq PHEV possa circular até 63 km em modo totalmente eléctrico, valor este demasiado optimista, já que dificilmente conseguirá mais que 40 km em percursos urbanos (aproveitando as travagens), ou 35 km em estrada aberta. Por funcionar em modo totalmente eléctrico, a Hyundai teve de trocar o motor eléctrico de 32 kW (44cv) por um de 44,5 kW (60cv), sem influenciar a potência combinada do conjunto, bem como adicionar o obrigatório botão HEV na consola central para que seja possível alternar entre o modo híbrido ou o totalmente eléctrico. Quando usado em modo híbrido, espere médias de consumo entre os 3 e 4 l/100, longe dos anunciados 1,1 l/100, mas valores mais que aceitáveis para viagens longas, já que em percursos citadinos recomendamos o uso do modo eléctrico. Esgotando a bateria, poderá carregar a mesma através de uma tomada doméstica (ou posto de carregamento público), demorando cerca de 2:15 horas até carregar totalmente. De resto, continuamos perante um modelo com um nível de equipamento surpreendentemente elevado, onde não falta a aplicação de um painel de instrumentos digital e um carregador sem fios para smartphones. Além disso, temos ainda áudio da Infinity e um sistema de infoentretenimento bastante completo, com navegação, menus específicos para a gestão do sistema eléctrico e compatibilidade com as plataformas Android Auto e Apple CarPlay. G. Dias

Motorização: 1.6 gasolina + motor eléctrico Potência: 141 cv (combinado)
Consumo médio: 1,1 l/100 km Contacto: hyundai.pt Preço: €39 500 (desde)



Suzuki Swift 1.2 GLX SHVS

O REGRESSO DO ÍCONE

A Suzuki conseguiu, sem revolucionar, criar um novo Swift. Esta novo modelo está, agora, mais espaçoso, mais económico, mais divertido de conduzir e com um preço ainda mais acessível.

O Swift é, talvez, o modelo mais ocidentalizado da Suzuki, razão pela qual as suas linhas acabem por ser estranhamente atraentes, sem ser radical como o Ignis, por exemplo. Mais curto e baixo que a geração anterior, o aumento da distância entre eixos permitiu aumentar o espaço a bordo, bem como na bagageira, tornando igualmente a sua condução mais ágil e precisa. Esta condução é potenciada pela motorização 1.2 a gasolina de 90 cavalos, que goza de uma pequena ajuda do sistema SHVS (Smart Hybrid Vehicle by Suzuki), recorrendo a um gerador de arranque integrado que ajuda o motor de combustão em arranques e recuperações, garantindo assim consumos abaixo dos 5 l/100, mesmo em cidade. O interior também foi renovado, apresentando agora um ambiente mais jovem e radical, embora predominem os plásticos rígidos. No habitáculo, destaque ainda para a integração de um ecrã LCD de 4,2 polegadas ao centro do painel de instrumentos (de série na versão GLX) que apresenta diversos tipos de informações, como o funcionamento do sistema híbrido, bem como o sistema de infoentretenimento, compatível com Apple CarPlay e Android Auto. No ecrã de 7 polegadas é ainda possível ter acesso ao GPS e à câmara de visão traseira. Que mais podemos pedir? G. Dias

Motorização: 1.2 gasolina Potência: 90 cv Consumo médio: 4,0 l/100 km
Contacto: suzukiauto.pt Preço: €16 704 (desde)

Parte I

HITMAN BLOOD ASTERION

POR LUÍS ALVES

Inspirado na franquia Hitman, um dos meus jogos preferidos, este projecto vai explorar conceitos básicos para o desenvolvimento de um mod, com tarefas simples como pintura a spray e técnicas mais avançadas, como corte em CNC.



CONCEITO

Sempre adorei o logótipo da série e os contornos de assassino silencioso associados ao nosso Codename 47. A escolha de cores é mais que óbvia, sendo a base o preto ou cinza escuro e o vermelho. A caixa utilizada é uma Raijintek Asterion Classic, uma full-ATX compatível com múltiplos radiadores e placas-mãe até E-ATX. Além disso tem um painel frontal maciço de alumínio escovado e duas laterais em vidro temperado escurecido.



CASEMOD

A escolha da caixa é sempre um dos pontos mais importantes porque determinará a base com que irão trabalhar. Neste caso, temos uma caixa com vários painéis diferentes do habitual, com a frontal e topo num belo escovado sobre cinza escuro e as laterais em vidro temperado. Isto transforma a caixa num desafio, pois as técnicas para modificar vidro são limitadas e complicadas e o corte de painéis escovados bastante exigentes: qualquer descuido estragaria a superfície.



PLANO

A ideia é muito simples e aposta em modificações que demoram períodos pequenos cada uma, perfeitas para fazer nos tempos livres ao fim-de-semana. A mais simples é a pintura de elementos do interior em vermelho-vivo, onde foi utilizado um spray da Montana (linha Hardcore), em peças que, no futuro, com iluminação interior, façam o restante sistema destacar-se. As outras modificações são onde a complexidade começa.



VIDRO TEMPERADO

Para as laterais a técnica a explorar é a gravação de vidro, onde optaremos pela alternativa química ao invés da física, utilizando um produto que ataca o vidro nas superfícies com o qual entra em contacto. Aqui, utilizar a Dremel para raspar seria demasiado arriscado e o resultado iria ter mais imperfeições. A utilização destes produtos exige criar um stencil que, no nosso caso, será um vinil devido às curvas do logótipo da franquia.



LUÍS ALVES
nickname 'Shuper' 'Luu'

Quatro anos de modding na PCGuia

Este mês é muito especial: faz quatro anos (ou 48 edições) que mensalmente chego à **PCGuia** para falar desta minha paixão e hobby que é o modding, o watercooling e a tecnologia. Foram edições todas muito ricas em dicas, tutoriais, projectos e artigos, alguns muito sérios, com foco na informação, e outros menos sérios, como a defesa do RGB no artigo 'RGB não é crime!'. Foram mais de 210 mil caracteres distribuídos em cem páginas de partilha mensal de conhecimento, pelas quais recebi sempre muito carinho vosso. A actividade do modding não é muito grande em Portugal, mas existe um pequeno grupo de modders que, projecto após projecto ajudam a destacar o País além-fronteiras e com trabalhos cada vez melhores.

O papel da Lisbon Maker Faire na divulgação deste hobby durante as suas três edições e da Cooler Master, com as apostas nacionais no Modding World Series, fizeram com que alguns projectos chegassem até à Computex, um dos maiores eventos de tecnologia a nível mundial.

Nos próximos quatro anos continuarei a quebrar esta barreira, explicando técnicas, conceitos, abordagens e ferramentas novas todos os meses, mostrando o que de melhor se faz em Portugal, o que as marcas oferecem a cada ano para este mercado e, sempre que possível, um foco técnico na refrigeração e na adequação a novas tecnologias.

Obrigado a todos pelo apoio nesta vertente em papel do modding!



FRONTAL

O painel mais desafiante em que irei trabalhar este ano, a frontal desta Raijintek, é um maciço de 3 mm de alumínio escovado - para o trabalhar teremos de recorrer a corte por CNC. O modelo que será utilizado é da Segmag, uma empresa nacional que produz equipamentos deste tipo com uma área de ocupação/custo reduzido e potência para trabalhar estes materiais. Na frontal ficará parte do logótipo da série, sendo que o resto descai para os vidros temperados num efeito 3D.

COOLING

A refrigeração ficará a cargo de um radiador de 360 mm na frontal (para o processador e placa gráfica), conectores em vermelho da Bitspower (modelo Deep Blood) e, para os tubos, duas opções: um de 16/10 mm transparente da Mayhems e líquido da mesma marca em preto; um preto opaco de 16/10 mm e líquido Pastel Red da Mayhems.

CONCLUSÃO

Criar um casemod é uma tarefa onde o planeamento determina grande parte do sucesso da modificação. Neste caso, começamos com a criação do conceito relativamente ao que a caixa pode oferecer, por ter elementos diferenciadores. Sobre eles escolhemos técnicas novas para nós que permitem, assim, fazer-nos evoluir e trazer novos guias para esta rubrica. A modificação da pintura interior tem um custo super-reduzido (cerca de 8 euros) mas fez logo toda a diferença e aumentou a motivação para continuar a explorar esta caixa.

Worklog: bit.ly/2HjQW3e / Modding Video Series: bit.ly/2Fx4ub5



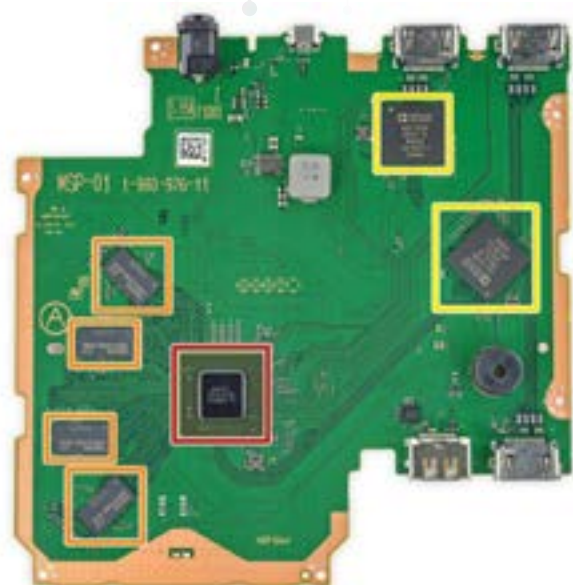
PLAYSTATION VR



Antes do seu lançamento, em 2016, o headset de realidade virtual da Sony para PS4 teve o nome de código 'Project Morpheus'. Este dispositivo, ao contrário de muitos outros do género que existem para PC, utiliza uma combinação de luzes LED com a câmara PlayStation Camera para aumentar a precisão da detecção de movimentos, principalmente quando se está a usar o dispositivo em situações em que se utiliza todo o espaço disponível, por exemplo em jogos FPS. O PS VR tem um ecrã OLED 1080p capaz de produzir uma imagem com resolução de 960 x 1080 para cada olho. A ligação à consola é feita através

de um módulo de controlo que está interposto entre o televisor, ou monitor, e a consola que utiliza HDMI e USB. Este módulo tem a função de processar vários tipos de sinais, como por exemplo o som em 3D posicional.

O módulo também serve para que, quando se está a usar o headset se consiga ver a acção no ecrã do televisor. Além dos jogos com componentes de realidade virtual, o PS VR também permite jogar outros títulos através do modo de cinema que emula um ecrã de TV tradicional de grandes dimensões. O PS VR está disponível em Portugal por 399 euros (sem consola ou câmara incluídas).



- SoC Marvell DE3214-B0 Armada 1500 Pro 4K
- 1 GB de memória RAM Samsung K4B2G1646Q-BCMA
- Conversor HDMI ADV7626



- 4 GB de memória flash Samsung KLM4G1FE3A-F001
- Controlador Marvell 88E8087-NMN2

GUSTAVO DIAS
Chefe de Redacção



TENDÊNCIAS

(ALGUMAS PARVAS) DO MWC

Passou mais uma edição do Mobile World Congress onde, desta vez, tivemos o privilégio de ver reunida toda a equipa **PCGuia** em Barcelona, graças aos diversos convites que recebemos por parte de inúmeras marcas. Se isto não é um bom reconhecimento do nosso trabalho, então não sei o que pode ser. Resumindo e concluindo, a edição de 2018 fica marcada não só pelos quase sessenta quilómetros percorridos (76 082 passos registados), como pelo lançamento de mais um “revival” da Nokia, o 8110 4G, de um novo topo de gama da Samsung, o Galaxy S9, e pela adopção das novas modas em termos de formatos de ecrã, como o formato 18:9 e o absurdo entalhe (ou notch) no topo do ecrã de alguns equipamentos. Em relação ao formato 18:9, lançado no ano passado por terminais como o Samsung Galaxy S8 e o LG G6, este ano foram poucos os fabricantes que não adoptaram esta tendência tornando os seus equipamentos não só mais elegantes, como funcionais. Uma das marcas que, curiosamente me surpreendeu foi mesmo a Wiko, que democratizou (literalmente) o formato 18:9 em todos os seus novos terminais. Iguualmente presente esteve a nova moda do entalhe, não tanto nos fabricantes principais (excepto a Asus) mas sim nos (cada vez mais) populares fabricantes chineses, Ulefone com o T2 Pro, a Oukitel com o U18, Doogee V, Leagoo S9 e Blackview A30. O mais absurdo é que, ao falarmos com representantes destas marcas, ninguém foi capaz de revelar uma única razão capaz de justificar esta adopção, além da óbvia questão estética. Embora se espere que mais fabricantes conhecidos venham a adoptar esta solução, ainda tenho alguma esperança de que esta moda seja temporária e que passe o mais breve possível. Veremos por onde param as modas daqui a um ano, no Mobile World Congress 2019.



74 ACER NITRO 5

75 HP WORKSTATION Z6 G4
Haverá justificação para esta Workstation da HP custar mais de 10 mil euros?



76 SAMSUNG GALAXY S9 E S9 PLUS
Será o novo topo de gama da Samsung argumentos para voltar a ser considerado como o melhor smartphone Android do mercado?

77 RAZER PHONE
Conheça a primeira aposta da Razer no universo dos Smartphones, com um equipamento específico para gaming.



78 HP ELITEBOOK 1040 G4
CORSAIR CARBIDE 275R



79 MSI B350M MORTAR
HUAWEI P SMART

80 HISENSE C30 ROCK LITE
HUAWEI MATE 10 PORSCHE DESIGN
Com um preço de 1400 euros, fará sentido a escolha deste Porsche Design face ao excelente Huawei Mate 10 Pro?

82 DEVOLO DLAN 1000 DUO+
ASUS LYRA



GADGETS



House of Marley Get Together
Hama Rockman S
Altec Lansing Ovo
Denon Envaya Mini



Confira os nossos

Servidores Cloud

- ✓ Assentes numa estrutura virtualizada
- ✓ Maior tolerância a falhas de hardware
- ✓ Maior flexibilidade na alocação de recursos

Desde

39€ + IVA



webhr

[W] WWW.WEBHS.PT
email: info@webhs.pt

[T] 707 10 20 54
morada: Rua Augusto Costa, 5A
1500-064 Lisboa

WEBHS é uma marca registada de WebSP - Comércio e Prestação de Serviços Informáticos, Lda
A WEBHS é **registrar oficial** credenciada pela **DNS PT** e membro da **ACEPI** - Associação de Comércio Electrónico e Publicidade Interactiva.

Gadget (em inglês: geringonça, dispositivo) é um equipamento que tem um propósito e uma função específica, prática e útil no quotidiano, ou não... Normalmente, chama-se gadget a dispositivos eletrónicos portáteis como smartphones e leitores de mp3, entre outros. Por outras palavras, é uma “geringonça” electrónica. A esta definição da Wikipédia queremos adicionar mais uma coisa: são as coisas que queremos ter!



HOUSE OF MARLEY GET TOGETHER

A House of Marley é uma empresa que se dedica a criar dispositivos para reprodução de som, auscultadores, colunas e gira-discos, que foi criada por alguns membros do clã Marley, os descendentes do saudoso Bob Marley. Da gama de produtos da House of Marley recebemos para teste a Get Together (nome também de uma música do cantor jamaicano), uma coluna portátil Bluetooth que tem um frontal em bambu verdadeiro e um forro em tecido de cânhamo preto a toda a volta. A coluna tem quatro altifalantes: dois tweeters mais dois woofers. A Get Together pode ser utilizada tanto ligada à corrente, como através da bateria interna que, segundo a empresa, dura oito horas a tocar ininterruptamente. Além da entrada para energia e do jack de 3,5 mm, na parte de trás existe também uma

entrada USB Type-A, que serve para ligar a um smartphone e servir-se da coluna como powerbank. Este equipamento tem um som muito rico, os graves são “macios”, sem quaisquer distorções, mesmo a volumes altos. Já os sons mais agudos são algo estridentes. Isto pode ser devido ao facto de o smartphone que usei para testar, um Huawei Mate 10, ter o mau hábito de desligar o equalizador quando está ligado por Bluetooth, vá-se lá saber porquê. Caso contrário este problema podia ter sido minimizado com um toque nas frequências mais alta no equalizador. A Get Together é um objecto bonito e tem um som muito interessante. O preço condiz com a qualidade. P.Tróia

smartaudio.pt €229,99

4,5

HAMA ROCKMAN S

Precisa de uma coluna sem fios para levar para qualquer lado? Esta Hama pode ser a resposta: é à prova de água e, pelo aspecto, deve resistir a grande parte dos impactos. A Rockman S pode ser usada com cabo ou através de Bluetooth e tem a particularidade de ter uma rosca na parte de baixo que é compatível com tripés de fotografia. A alça em borracha serve para a pendurar onde quiser. A qualidade de som não é das piores, os graves notam-se e os agudos não são por aí além de estridentes. P.Tróia

pt.hama.com €24,99



4



ALTEC LANSING OVO

Francamente, pensei que a Altec Lansing já tinha recuado para as brumas do tempo, depois de anos de forte presença no mercado do som para PC. Para minha surpresa apareceu aqui a coluna Ovo, um objecto pesar (todo feito em metal) com um aspecto a fazer lembrar aqueles rádios dos anos 50/60 do século passado, até no pormenor da pega em couro. Mas a ligação com o passado fica-se apenas pelo

aspecto, porque a Ovo está cheia de tecnologia: Bluetooth, NFC para facilitar o emparelhamento com o telemóvel e uma bateria com função de powerbank para carregar outros dispositivos. O som é simplesmente fantástico: os graves são poderosos, mas não abafam muito os mais agudos. P.Tróia

esoterico.pt €189,99

4,5



DENON ENVAYA MINI

A moda das colunas ultraportáteis à prova de água, com som de coluna grande e graves ensurdecedores, chegou para ficar. E ninguém quer ficar fora desta tendência, mesmo os fabricantes mais "respeitáveis" como a Denon. A mais recente proposta para este mercado é a Envaya Mini, uma pequena coluna com um revestimento em tecido nas laterais, com a traseira feita em borracha dura. Se não quiser usar a transmissão sem fios Bluetooth pode usar a entrada jack de 3,5 mm, mas desta forma a coluna deixa

de ser à prova de água. A bateria da Envaya Mini pode ser carregada na totalidade em três horas e dura, segundo a empresa, oito horas até necessitar de ser carregada outra vez. A qualidade de som não é má, mas já ouvi melhor – o facto de ter os woofers do lado de dentro da coluna contribui para que os sons graves sejam algo abafados. De resto, a construção é impecável e os comandos são fáceis de operar e de entender. Já o preço é algo alto. P.Tróia

infiniteconnections.pt €199

4

ACER NITRO 5

Com o Nitro 5, a Acer mostra como é possível adquirir um computador portátil relativamente acessível com um visual inspirado nos modelos de topo e com uma configuração equilibrada.



Visualmente, o Nitro 5 parece que faz parte da linha Predator, a gama da Acer dedicada aos adeptos de videojogos. Este PC tem um visual distinto, teclado mecânico, ecrã de 120 Hz e outros elementos que são obrigatórios neste tipo de produtos, mas sem o exagero das luzes LED RGB em todos os cantos. Assim sendo, o Nitro 5 consegue ser computador portátil atraente, sem ser exagerado, resultando também num equipamento mais compacto e transportável, com os seus 2,7 kg.

VISUAL DE GAMING

Embora não seja um equipamento da família Predator, este Nitro 5 tem um teclado retroiluminado com luzes vermelhas e teclas 'WASD' em destaque, touchpad com rebordo iluminado, uma faixa horizontal na base do ecrã e o habitual formato angular que sempre caracterizou a gama de portáteis de gaming. Na parte de trás temos uma grelha que serve para a extracção de ar quente do circuito de arrefecimento interno do processador e da placa gráfica dedicada, que utiliza a tecnologia Acer CoolBoost, composta por duas ventoinhas independentes, para um arrefecimento mais eficaz sem que o sistema exagere no ruído gerado, algo que pudemos comprovar durante os testes. Se o ecrã de 15,6 polegadas de resolução FullHD (1920 x 1080) for insuficiente para si, pode sempre tirar partido da saída HDMI

para ligar a um monitor externo de maior dimensão. Contudo, aqui é preciso ter atenção à resolução compatível, pois acima do FullHD, facilmente chegará aos limites do poder de processamento da placa gráfica instalada.

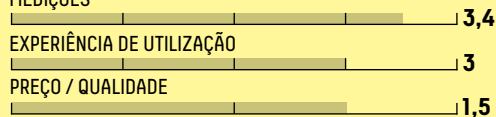
HARDWARE EQUILIBRADO

Embora, à partida, a já referida placa gráfica seja capaz de oferecer um bom desempenho em praticamente todas as ocasiões, o facto de esta Nvidia GeForce GTX 1050 só ter 2 GB de memória dedicada poderá limitá-la em jogos mais complexos, que utilizem texturas grandes, ou motores gráficos pouco otimizados, razão pela qual este Acer Nitro 15 conseguiu uma boa pontuação no FarCry 4, e não no Metro LL, um jogo supostamente menos exigente, mas mais antigo. O resto da configuração conta com um competente processador Intel Core i7-7700HQ e um módulo de 16 GB de memória RAM DDR4, solução que facilitará uma futura actualização,

embora preferíssemos que tivessem sido usados dois módulos de 8 GB para tirar partido do sistema de dual channel. Falta apenas referir a presença de uma unidade SSD de 256 GB, que garante um excelente desempenho para uma utilização quotidiana. **6. Dias**



MEDIÇÕES



Visual atraente Preço Placa gráfica limitada
 Distribuidor: Acer Site: acer.com/pt Preço: €1099

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Processador: Intel Core i7-7700HQ a 2,8 GHz
 Memória: 16 GB DDR4 Armazenamento: 256 GB SSD
 Placa Gráfica: Nvidia GeForce GTX 1050 2 GB
 Ecrã: 15,6 polegadas IPS (1920 x 1080) Ligações: 2 x USB 2.0, USB 3.0, USB 3.1 Type-C (Thunderbolt 3), HDMI, Gigabit Lan, leitor de cartão SD, jack 3,5 mm
 Dimensões: 390 x 266 x 26,75 mm Peso: 2,7 kg

PCMark 8 Work	3351
PCMark 8 Home	3301
3D Mark Firestrike	5515
3D Mark IceStorm	119 942
FarCry 4 1920x1080 Very High	56,54
Metro Last Light 1920x1080 DX11 Very High 16x AF	46,09

PONTO FINAL

O Acer Nitro 5 revelou ser um excelente modelo de entrada para quem procura um computador de utilização quotidiana, capaz de correr alguns jogos mais exigentes, sem que isso implique um rombo na sua carteira.



HP Z6 G4

A HP tem estado a reforçar a sua gama de estações de trabalho com modelos que variam em termos de configuração e formato. Será esta nova Z6 G4 a estação de trabalho perfeita?

Ao contrário das anteriores estações de trabalho que testámos, com a Z6 G4 a HP pôde, finalmente, instalar os componentes que sempre desejou ter numa estação de trabalho: o poderoso processador Intel Xeon Gold 6154 de 18 núcleos de 3,0 GHz, 48 GB de memória RAM do tipo DDR4 a 2666 MHz com ECC (com correcção de erros) e uma poderosa placa gráfica dedicada profissional. Para garantir o máximo desempenho em todas as ocasiões, a HP apostou a sério na arquitectura da caixa, que permite a criação de uma conduta de ar específica para arrefecimento do exigente processador utilizado, que só por si consome 200 W de energia.

DESEMPENHO DE TOPO

Dependendo do tipo de trabalho destinado, a escolha da placa gráfica ideal poderá ser fundamental para garantir a máxima produtividade, estando a HP a disponibilizar deste Nvidia Quadro P400 ou AMD FirePro W2100, passando por modelos intermédios como a Nvidia Quadro P1000 ou P2000, ou até AMD Radeon Pro WX 3100 e 4100. Neste caso em concreto, a HP optou por usar um modelo de topo, a Quadro P4000 com 8 GB de memória dedicada, tendo em conjunto com o processador Xeon usado, superado praticamente todos os resultados de estações de trabalho que testámos até hoje, excepto no caso do videojogo Metro Last Light, onde o melhor resultado continua a pertencer à estação de edição de vídeo da MSI, testada na edição passada, por usar uma placa gráfica de topo (não profissional), uma Nvidia GeForce GTX 1080.

LIGAÇÕES PARA TUDO E TODOS

Um detalhe que nos chamou à atenção foi a modularidade e possibilidade de se adicionar soluções

para garantir maior suporte em termos de interfaces de ligação. Por exemplo, no painel frontal da caixa irá encontrar um leitor de cartões SD, duas portas USB 3.1 (uma de carregamento) e duas portas USB 3.1 Type-C, bem como um leitor de DVD, fundamental para a instalação de algum software profissional que continua a usar este tipo de formato.

Atrás temos as tradicionais portas PS/2, seis portas USB 3.1, duas portas Gigabit Ethernet e jack para entrada e saída de áudio. Existe ainda o opcional módulo de dupla porta de 10 GbE, que permite aumentar em 10x a largura de banda de rede face às soluções tradicionais, fundamental para quem precise de trabalhar com ficheiros de grandes dimensões alojados em rede. G. Dias



8.5



+ Desempenho + Ligações disponíveis - Preço
Distribuidor: HP Site: hp.pt Preço: €10 086

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Processador: Intel Xeon Gold 6154 a 3,0 GHz
Memória: 48 GB (6 x 8) DDR4 2666 MHz ECC
Armazenamento: 256 GB SSD + 1 TB HDD SATA
Placa Gráfica: Nvidia Quadro P4000 8 GB
Ligações: 8 x USB 3.1, 2 x USB 3.1 Type-C, 4 x DisplayPort 1.2, 2 x Gigabit Ethernet Lan, 2 x 10 GbE Lan, leitor cartões SD, jack 3,5 mm Dimensões: 465 x 445 x 169 mm
Peso: 13,1 kg

PCMark 8 Work	3436
3DMark FireStrike	14 202
AIDA 64 - Memory Write (MB/s)	82 434
AIDA 64 (FP64 Ray-Trace)	13 446
CineBench R15 (CPU 64 bit)	3290
Metro Last Light 1920 x 1080 DX11 Low AF 4x	135,49

PONTO FINAL

Embora elegante, a caixa da Z6 G4 não deixa transparecer todo o potencial que este equipamento oferece. Rápida, segura e eficaz, esta estação de trabalho da HP é um sonho de qualquer utilizador profissional que queira aumentar, significativamente, a sua produtividade. Só é pena o preço.

SAMSUNG GALAXY S9 E S9 PLUS



Será a nova estrela da Samsung capaz de corrigir todas as falhas encontradas no seu antecessor, ao mesmo tempo que cumpre a promessa de revolucionar o mercado com a sua câmara?

Foi durante o MWC que a Samsung revelou, finalmente, o seu sucessor dos Galaxy S8 e S8 Plus. Este ano, a marca optou por criar uma maior diferenciação entre os dois equipamentos, dando a entender que quem quiser o máximo de funcionalidades e desempenho, que terá de apostar no modelo mais caro, o S9 Plus. Visualmente, a Samsung conteve-se, mas esta é uma situação tradicional e, de certa forma, compreensível, se tivermos em conta o excelente visual do modelo anterior. Os novos S9 mantêm as mesmas dimensões, o mesmo formato com ecrã curvo nas extremidades laterais, painel traseiro em vidro e a mesma dimensão nos ecrãs, com 5,8 e 6,2 polegadas, respectivamente. O ecrã, embora mantenha a tecnologia Super AMOLED (2960 x 1440) foi melhorado em termos de brilho e contraste, tornando-se mais prática a sua utilização em plena luz do dia. O display passou também a ser compatível com a reprodução de conteúdos em HDR.

MELHORIAS SIGNIFICATIVAS

Além da estrutura metálica reforçada, que garante maior protecção em caso de queda, destacamos a incorporação de um altifalante frontal, junto do auscultador, que permite gerar um som estéreo de qualidade surpreendente com certificação Dolby Atmos, tendo este sido otimizado pela AKG. Por fim, não podemos deixar de nos congratular pela substituição do anterior sensor de leitura de impressão digital por um modelo mais preciso, recolocado por baixo do sensor de imagem. Em termos de desempenho, o novo processador Exynos 9810 garante maior desempenho em praticamente todas as ocasiões, tendo batido quase todos os recordes da nossa tabela de medições.

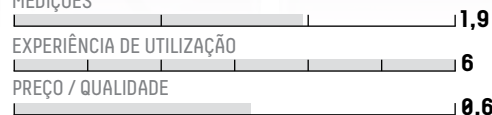
Os 6 GB de memória RAM do S9 Plus contribuem para um resultado superior ao obtido pelo S9, tal como a bateria de 3500 mAh garantiu maior autonomia face à bateria de 3000 mAh do Galaxy S9. Estas, embora tenham a mesma capacidade que as dos seus antecessores, conseguiram melhores resultados graças à melhor gestão energética, não só do processador como do sistema operativo Android 8.0.

CÂMARA INOVADORA

O novo sensor traseiro de 12 MP (duplo, no caso do S9 Plus) recebe a grande inovação deste equipamento: a objectiva com abertura variável, graças à implementação de duas lâminas circulares que recriam o efeito de um diafragma. Esta solução permite reduzir a abertura para f/2.4 em situações com boa luminosidade, garantindo a captação de maior detalhe, ou aumentar a abertura para f/1.5 para situações de fraca luminosidade. O sistema é gerido de forma automática, embora no modo Pro seja possível ajustar a mesma. A qualidade de imagem registada, nas mais variadas situações, foi a melhor que alguma vez testámos num smartphone Android, mas acreditamos que as melhorias em termos de software (a interface está bem mais intuitiva) tenham desempenhado um papel fundamental nestes resultados. Nestes novos equipamentos passam igualmente a estar disponíveis novos modos de funcionamento, como o de Câmara Super Lenta, que permite captar vídeo a 960 fps, com a vantagem de permitir activar a gravação em modo super lento quando o sensor registar movimento numa área do ecrã seleccionada pelo utilizador. Em contrapartida, este modo exige uma boa iluminação ambiente, caso contrário a gravação ficará inutilizável.

8.5

MEDIÇÕES



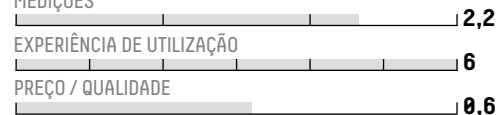
+ Desempenho + Qualidade da câmara + Som estéreo
- Autonomia
Distribuidor: **Samsung** Site: samsung.pt Preço: €869,99

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS GALAXY S9

Processador: **Exynos 9810** (4 x 2,7 GHz + 4 x 1,8 GHz)
Memória: **4 GB** Armazenamento: **64 GB** Câmaras: **12 MP** (traseiro) e **8 MP** (frontal) Ecrã: **5,8"** Super AMOLED (2960 x 1440) 570 ppi Bateria: **3000 mAh**
Dimensões: **147,7 x 68,7 x 8,5 mm** Peso: **163 gr**



MEDIÇÕES



+ Desempenho + Qualidade dos sensores de imagem
+ Som estéreo - Preço
Distribuidor: **Samsung** Site: samsung.pt Preço: €969,99

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS GALAXY S9+

Processador: **Exynos 9810** (4 x 2,7 GHz + 4 x 1,8 GHz)
Memória: **6 GB** Armazenamento: **64 GB** Câmaras: **12 + 12 MP** (traseiro) e **8 MP** (frontal) Ecrã: **6,2"** Super AMOLED (2960 x 1440) 529 ppi Bateria: **3500 mAh**
Dimensões: **158,1 x 73,8 x 8,5 mm** Peso: **189 gr**

	Galaxy S9	Galaxy S9+
Antutu	245 493	257 015
3D Mark Ice Storm Unlimited	36 544	42 510
PCMark 8 Work	6111	6349
PCMark 8 Autonomiaw	653 minutos	712 minutos

PONTO FINAL

Com os novos Galaxy S9 e S9 Plus, a Samsung consegue melhorar diversas falhas registadas no modelo anterior, oferecendo ao mesmo tempo novas funcionalidades e um desempenho de excepção, que voltam a colocar a Samsung no topo do mercado dos smartphones Android. Porém, as melhorias registadas não são suficientes para recomendarmos a troca a quem tenha um Galaxy S8 ou S8 Plus.

RAZER PHONE



Quem disse que uma empresa especializada em hardware para jogos não era capaz de fazer um smartphone, e bom?

A Razer é uma empresa muito activa, daquelas que não tem muito medo de mandar para fora de pé no que respeita a criar dispositivos que pouco têm a ver com o seu negócio básico: o hardware para jogos. Prova disso é que, no final do ano passado, lançou o seu primeiro smartphone chamado Razer Phone. Colocou-lhe um processador Snapdragon 835, um dos mais poderosos na altura do lançamento, 8 GB de memória RAM e 64 GB de armazenamento, que podem ser expandidos até 256 GB através de um cartão de memória microSD. Para alimentar a tudo isto, a bateria tem uma potencia de 4000 mAh.

ECRÃ DE ALTA VELOCIDADE

Mas a estrela é mesmo o ecrã LCD de 5,7 polegadas que oferece uma resolução máxima de 1440 x 2560 com uns impressionantes 120 Hz de taxa de actualização. Segundo a Razer, isto faz com que os jogos tenham gráficos «mais suaves» que os de outros smartphones.

Como os jogos também são som, existem duas colunas de cada lado do ecrã capazes de reproduzir áudio em Dolby Atmos. Podemos confirmar que este sistema quase consegue dar uma impressão de que o som está à nossa volta. Digo «quase» porque faltam sons potentes à retaguarda para completar a experiência. Mas, adiante. A qualidade de construção é simplesmente fantástica. O corpo é todo em alumínio preto com dois botões para o controlo de volume do lado esquerdo e o botão para ligar/desligar do lado direito. Este botão inclui ainda o sensor de impressões digitais. Infelizmente,

a única entrada que o Razer Phone tem é a USB Type-C. Se quiser usar um par de auscultadores a sério terá de usar o adaptador incluído. Por falar na caixa, a do Razer Phone é em si uma pequena obra de arte. A primeira coisa que vê é o equipamento; depois de levantar o suporte onde está o telefone vai encontrar outras pequenas caixas para os acessórios, todas com um padrão que imita as colunas do Razer Phone. Os cabos são todos «braided» iguaizinhos aos que são usados para a ligação de hardware de jogos.

PERSONALIZAÇÃO MÍNIMA

O sistema operativo é o Android 7.1.1 que mantém as funcionalidades principais porque a personalização da Razer é meramente cosmética. Se o utilizador quiser personalizar o aspecto da interface, existem várias skins que podem ser aplicadas à interface. As únicas aplicações pré-instaladas são um punhado de jogos. Pelo facto de o sistema não estar muito alterado, a experiência de utilização é muito agradável: as aplicações abrem muito rapidamente e tudo flui como deve ser. Francamente no ecrã não se notam os 120 Hz, mas a qualidade da imagem é muitíssimo boa.

No campo do desempenho, este Razer está no topo do nosso ranking do AnTuTu em terceiro lugar logo após o Huawei Mate 10 Porsche Edition e do iPhone X. Já nos testes PCMark Work e 3D Mark consegue boas marcas, mas algo longe dos lugares cimeiros. A bateria é muito boa: consegue 592 minutos, o que é uma marca muito positiva para um dispositivo com hardware de alto desempenho. P. Tróia



Design Construção Desempenho

Onde está a entrada jack?

Distribuidor: Razer Site: razerzone.com Preço: €749,99

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Processador: Snapdragon 835 (4 x 2,4GHz + 4 x 1,9GHz)

Memória: 8 GB de RAM Armazenamento: 64 GB

Câmaras: 12 MP + 12MP Ecrã: LCD 5,7" IPS (1440 x 2560)

Bateria: 4000 mAh Dimensões: 158,5 x 77,7 x 8 mm

Peso: 197 gr

Vida bateria (Min)	592
Antutu	208 020
PCMark Work	7211
3D Mark Ice Storm Unlimited	42465

PONTO FINAL

Na gama de preços dos 750 euros, neste momento, este é o melhor smartphone que consegue comprar. Parece um dispositivo que custa mais 500 euros e tem especificações a condizer, por um preço muito mais simpático que os concorrentes directos. Os pontos fracos são a falta de uma entrada para auscultadores, o que obriga a usar algo sem fios ou um adaptador. Ainda assim, recomendo vivamente!





HP ELITEBOOK 1040 G4

Destinado a uma utilização profissional, o novo EliteBook 1040 G4 promete oferecer um desempenho bestial, aliado a um corpo elegante e verdadeiramente portátil, sem descuidar as funcionalidades de segurança, fundamentais para quem tem de viajar. O processador Intel Core i7 7600U, em conjunto com um total de 16 GB de memória RAM DDR4 e 512 GB de armazenamento SSD garantem a primeira parte, oferecendo um desempenho ao nível dos melhores ultrabooks do mercado. Embora seja um equipamento muito elegante, graças à sua fina estrutura, este EliteBook surpreendeu em termos de autonomia, tendo a bateria suportado quase sete horas nos testes do PCMark 8, um valor muito interessante para um equipamento com estas características. Ainda assim, não conseguimos perceber por que razão a HP anuncia dezoito horas de autonomia. Neste campo, destaque ainda para o facto de esta bateria usar um carregador rápido (HP Fast Charge) com ligação USB Type-C, permitindo carregar até 50% da bateria em apenas trinta minutos. O ecrã táctil de catorze polegadas oferece uma imagem de elevada qualidade, suportando (neste modelo em questão) uma resolução FullHD, embora existam versões com ecrã 4K, algo que nos parece um exagero, especialmente tendo em conta as limitações de desempenho da controladora gráfica integrada, a Intel HD Graphics 620. Em termos de segurança, este EliteBook conta não só com uma BIOS com sistema de autorrecuperação, bem como a plataforma de segurança HP Sure Click, para proteger o computador de malware oriundo de páginas web infectadas e o sensor de impressões digitais, para um acesso seguro à conta de utilizador. Existe ainda o inovador sistema HP Sure View, que através de um botão, permite reduzir o ângulo de visualização do ecrã para um valor mínimo, garantindo total privacidade de quem o usa. G. Dias



➕ Desempenho ➕ Autonomia ➖ Preço
Distribuidor: HP Site: hp.pt Preço: €1899

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Processador: Intel Core i7-7600U a 2,8 GHz Memória: 16 GB (2 x 8 GB) DDR4 2133 MHz Armazenamento: 512GB SSD
Placa Gráfica: Intel HD Graphics 620 Ecrã: 14 polegadas IPS (1920x1080 pixels) Ligações: 2 x USB 3.1, 2 x USB 3.1 Type-C, HDMI 1.4, jack 3,5 mm Dimensões: 329 x 233 x 159 mm
Peso: 1,36 kg

PCMark 10	3567
PCMark 10 Extended	2563
PCMark 8 Battery (minutos)	401
3DMark Cloudgate	7552

PONTO FINAL

Elegante, rápido e seguro, este HP EliteBook 1040 G4 poderá ser a sua próxima ferramenta de trabalho perfeita para viajar. Ganha, face aos seus rivais mais directos, no campo da autonomia, perdendo na versatilidade, face a modelos híbridos de preço equivalente.

CORSAIR CARBIDE 275R

A Corsair Carbide 270R é uma caixa que continua a ser uma boa escolha para quem procura uma caixa de dimensões compactas, mas capaz de alojar componentes de grandes dimensões (como uma GeForce GTX 1080 Ti), bem como sistemas de watercooling, a um preço bastante acessível. Seguindo as últimas tendências, a Corsair decidiu actualizar este modelo e lançar a Carbide 275R, que se destaca por substituir o painel lateral por um vidro temperado, conferindo-lhe um visual mais premium. Apesar de manter um painel frontal fechado, há um ligeiro espaçamento nas laterais que garante uma entrada de ar suficiente para um bom fluxo de ar, sendo possível colocar até três ventoinhas de 120 mm (ou duas de 140 na frente), duas de 120 mm no topo e uma de 120 no painel traseiro; na caixa vêm duas. Apesar das dimensões compactas, conseguimos provar que, tal como a Corsair afirma, é possível colocar um radiador de 360 mm à frente e um de 240 no topo, embora, neste último caso, se sinta que o espaço entre o radiador e a motherboard seja demasiado reduzido, o que dificulta as manobras das tubagens junto dos cabos ligados à motherboard e os cada vez maiores dissipadores das memórias RAM utilizadas. Tirando

a questão do painel lateral em vidro temperado, que estranhamente utiliza parafusos que requerem uma chave sextavada (incluída) para os remover, esta caixa pouco mais tem para oferecer que a anterior 270R, sofrendo ambas do mesmo mal: a falta de espaço disponível caso utilize uma fonte de alimentação modular de grande capacidade. Esta situação fará com que a cablagem da fonte fique algo apertada junto da caixa das gavetas de discos de 3,5 polegadas, o que pode ser resolvido com a remoção dessa caixa, uma solução apenas aplicável caso já só utilize unidades SSD de 2,5 polegadas, podendo estes ser alojados em dois suportes colocados por detrás da motherboard ou aparafusando directamente à caixa. G. Dias



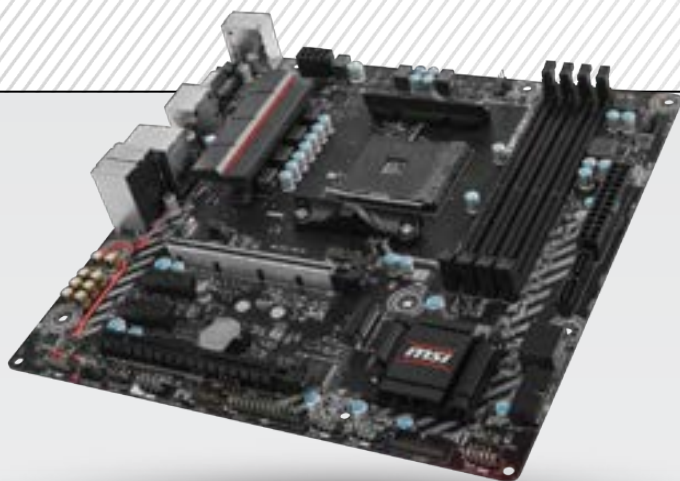
➕ Visual premium ➕ Dimensões exteriores compactas
➖ Espaço interior para arrumação
Distribuidor: Corsair Site: corsair.com Preço: €84,90

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Dimensões: 460 x 455 x 211 mm Peso: 10,14 kg
Ligações: jack de 3,5 mm, 2 x USB 3.0 Slots de expansão: 7
Baías de unidade de disco: 2 x gavetas 3,5"/2,5", 4 x 2,5"
Suporte para fonte de alimentação: ATX
Compatibilidade com ventoinhas: 120 e 140 mm

PONTO FINAL

A adição do vidro lateral temperado, bem como as melhorias em alguns pontos, torna esta caixa Corsair um modelo mais atraente face às tendências actuais. Só lhe falta a iluminação RGB e algum espaço interior adicional em torno da motherboard para os sistemas de watercooling.



MSI B350M MORTAR

O chipset AMD B350 continua a ser a melhor opção para quem quiser criar um computador com a plataforma AMD Ryzen, ao oferecer, por um preço bastante acessível, todo desempenho e tipo de funcionalidades de que alguma vez vai precisar. A pensar nos utilizadores com um orçamento muito limitado está a MSI B350M Mortar, uma motherboard de formato Micro-ATX que, embora seja pequena, vem recheada de funcionalidades: sistema de iluminação LED vermelho, layout com placa de circuitos integrado e diversos elementos com acabamento preto matte, sistema de áudio com circuito isolado e recurso a condensadores metálicos de boa qualidade, por exemplo. Apesar de pequena, a B350M Mortar inclui duas ligações PCI-Express x16. Embora a principal seja de última geração (PCI-Express 3.0), a secundária apenas é compatível, na realidade, com uma ligação X8. Esta motherboard tem ainda quatro ligações SATA III, uma M.2 e diversas USB 3.1 (Gen1), tanto em encaixe com formato tradicional, como em Type-C. Depois de instalar todos os componentes, somos brindados com uma BIOS UEFI com grafismo cuidado, sendo a configuração da mesma bastante intuitiva. Aqui poderá explorar as memórias DDR4 utilizadas (suporta até 3200 MHz), bem como analisar todos os parâmetros. Utilizando os nossos habituais componentes de testes AMD Ryzen, verificámos que o desempenho registado está ao nível do obtido com modelos equivalentes e equipados com o mesmo chipset, tanto da Asus como Gigabyte. Tendo em conta o baixo preço desta motherboard, não deixa de ser uma boa notícia a confirmação do excelente desempenho desta motherboard MSI. G. Dias



+ Desempenho + Preço - Faltam algumas funcionalidades
 Distribuidor: MSI Site: msi.com Preço: msi.com



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Formato: **Micro-ATX** Chipset: **AMD B350** Suporte CPU: **AM4**
 Suporte memória RAM: **4 x DDR4 1866 a 3200 MHz**
 Armazenamento: **M.2, 4 x SATA III** Ligações Internas:
PCI-Express 3.0 X16, PCI-Express 2.0 X16, 2 x PCI-Express 2.0 X1
 Ligações Externas: **PS/2, Gigabit Ethernet, 3 x USB 3.1 Gen1, USB 3.1 Gen1 Type-C, 2 x USB 2.0, DisplayPort, HDMI, DVI-D, audio óptico S/PDIF**

PCMark 8 (Home)	4468
3DMark (FireStrike)	11 482
AIDA 64 (Memory Read)	40 128
Aida 64 (Memory Write)	40 189
CineBench R11.5 (CPU)	13,01
Metro L.L. (1920x1080 DX11 Low AF 4x)	103,5

PONTO FINAL

Com esta B350M Mortar, a MSI demonstra como é possível, numa motherboard compacta, oferecer todo o desempenho e funcionalidades que encontra habitualmente em soluções mais dispendiosas.

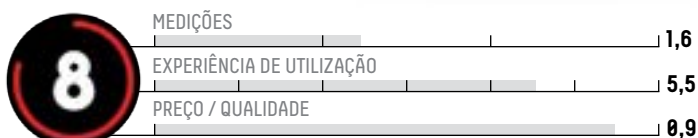
HUAWEI P SMART

Embora sejam os modelos de topo como o Mate 10 Pro que nos fascinam com maior facilidade, há-que reconhecer que o novo Huawei P Smart não teve dificuldades em surpreender-nos, especialmente tendo em conta o preço pedido.

Com um corpo constituído por uma peça única em alumínio, devo dizer que não fiquei fã da solução utilizada, preferindo algo mais parecido ao utilizado pelo Huawei Nova, em vez das duas barras horizontais cromadas no local das linhas das antenas do equipamento aqui utilizadas. De resto, temos um ecrã FullView HD 18:9 com 5,65 polegadas (2160 x 1080), uma raridade em terminais nesta gama de preços, e um competente sensor de imagem de 8 MP. Os restantes sensores encontram-se na parte traseira, com 13 e 2 MP, tendo o sensor mais pequeno a finalidade de acrescentar um efeito de profundidade de campo nas fotografias.

O resultado é bom, mas não deslumbra, especialmente quando as condições de luz estão longe de serem as ideais. No que toca ao desempenho, o processador Kirin 659 surpreendeu, ao registar não só bons resultados nos testes, como uma fluidez impressionante numa utilização quotidiana. O desempenho foi tão bom que conseguiu igualar nos testes os resultados de equipamentos

como o Samsung Galaxy A8, que custa quase o dobro do P Smart. Só a autonomia da bateria de 3000 mAh é que revelou estar um pouco aquém do esperado, mesmo face a equipamentos com baterias equivalentes, sendo esta situação prejudicada pela inexistência de compatibilidade com carregamento rápido. Este resultado poderá ficar a dever-se ao elevado consumo energético do ecrã. G. Dias



+ Ecrã + Desempenho - Não tem carregamento rápido
 Distribuidor: Huawei Site: huawei.com/pt Preço: €279,90

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Processador: **HiSilicon Kirin 659 (4 x 2,36 GHz + 4 x 1,7 GHz)**
 Memória: **3 GB** Armazenamento: **32 GB (expansível com MicroSD)** Câmaras: **13 + 2 MP (traseiro) e 8 MP (frontal)**
 Ecrã: **5,65" IPS (2160 x 1080) 441 ppi** Bateria: **3000 mAh**
 Dimensões: **150,1 x 72 x 7,45 mm** Peso: **143 gr**

Antutu	87 810
3D Mark Ice Storm Unlimited	11 620
PCMark 8 Work	5947
PCMark 8 Autonomia	438 minutos

PONTO FINAL

O P Smart revelou ser um terminal que surpreende pelo elevado desempenho, pelo deslumbrante ecrã e preço irresistível, mas peca pela baixa autonomia e falta de compatibilidade com carregamento rápido.



HUAWEI MATE 10 PORSCHE DESIGN



Além do P Smart, a Huawei aproveitou o início do ano para lançar um novo topo de gama, a versão personalizada pela Porsche Design do seu Mate 10 Pro. Este terminal tem todas as valências conhecidas do Mate 10 Pro, ao qual é adicionado um novo estilo visual que tornam este smartphone ainda mais exclusivo, com o acabamento exclusivo na cor Diamond Black, que peca por ser um verdadeiro “íman” de dedadas, logótipo frontal da Porsche Design e uma atraente capa em couro, com uma faixa lateral que permite observar as notificações. Esta, na superfície translúcida, permite até atender chamadas, sem precisarmos de a abrir. Os sensores de imagem de 12 MP RGB e 20 MP monocromático são os mesmos do Mate 10 Pro, razão pela qual não fomos surpreendidos pelas qualidades das imagens captadas, nem pela imagem do ecrã AMOLED de seis polegadas, de formato 18:9, compatível com imagens através do formato HDR10.

Onde este Mate 10 Porsche Design se diferencia é na personalização da interface e no facto de, em conjunto com o já conhecido processador Kirin 970, termos 6 GB de memória RAM e de 256 GB de armazenamento, solução essa que impossibilita a utilização de um cartão MicroSD para expandirmos ainda mais o armazenamento. Este ligeiro aumento nas características resultou num desempenho significativamente superior ao Huawei Mate 10 Pro, tendo ficado registados os melhores resultados de sempre num dispositivo Android em testes como o AnTuTu e PCMark. A autonomia de 4000 mAh continua a ser brilhante para um equipamento com estas características. O único defeito deste terminal é o preço pedido de 1399 euros (mais 600 que o Mate 10 Pro), que embora seja equivalente ao preço pedido pelo iPhone X de 256 GB, não deixa de ser um absoluto exagero para um dispositivo móvel. G. Dias



+ Desempenho + Qualidade dos sensores de imagem - Preço
Distribuidor: **Huawei** Site: huawei.com/pt Preço: €1399

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Processador: **HiSilicon Kirin 970 (4x 2,4 GHz + 4x 1,8 GHz)**
Memória: **6 GB** Armazenamento: **256 GB** Câmaras: **12 + 20 MP (traseiro) e 8 MP (frontal)** Ecrã: **6,0" AMOLED (2160 x 1080) 402 ppi** Bateria: **4000 mAh** Dimensões: **154,2 x 74,5 x 7,9 mm**
Peso: **178 gr**

Antutu	213 697
3D Mark Ice Storm Unlimited	42 465
PCMark 8 Work	7211
PCMark 8 Autonomia	712 minutos

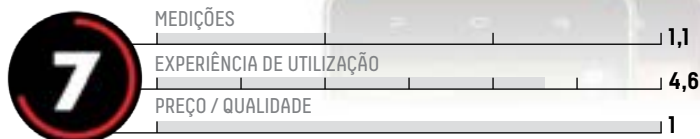
PONTO FINAL

O Mate 10 Porsche Design revelou ser um autêntico “animal” em termos de desempenho e capacidades, mas é prejudicado pelo preço absurdamente elevado, especialmente face ao Mate 10 Pro (600 euros mais barato), de onde deriva.

HISENSE C30 ROCK LITE

Com o C30 Rock Lite, a Hisense surpreende ao oferecer características que estão habitualmente associadas a equipamentos que custam, pelo menos, o dobro do preço. Estamos a falar, por exemplo, num corpo reforçado para resistir à água e poeiras (IP67), bem como a pequenos impactos, graças ao uso de cantos de borracha nas extremidades, um painel traseiro em borracha com uma textura que melhora a aderência (além de garantir um toque agradável) e um vidro protector adicional para o ecrã de cinco polegadas. Visualmente, este C30 Rock Lite consegue diferenciar-se, graças ao recurso de elementos coloridos em torno da moldura, com cores como o cinzento, encarnado, verde ou azul. Em termos de características, este terminal não o deixará extasiado, visto recorrer a um processador Quad-Core MediaTek MT6737 de 1,3GHz, 2 GB de memória RAM e 16 GB de armazenamento, no qual 6,5 GB já estão ocupados pelo sistema operativo, embora seja possível ampliar através do uso de um cartão MicroSD. Porém, graças ao uso de uma interface praticamente limpa do Android Nougat 7.0, que poderá ser melhorada através da eliminação de aplicações pré-instaladas (como o Clean Master e

TouchPal), não sentirá problemas de maior em termos de fluidez de funcionamento numa utilização quotidiana. A isto, acresce o facto de ter uma bateria de 3900mAh, que permite uma utilização intensiva, sem que se tenha de preocupar com a autonomia do equipamento. Como seria de prever, as câmaras são algo limitadas, tanto em termos de software (poucos modos disponíveis), como de hardware, ao exigirem uma boa iluminação para poderem garantir uma boa focagem e bastante detalhe, excepto nas extremidades da imagem. G. Dias



+ Robustez + Autonomia - Desempenho das câmaras
Distribuidor: **Hisense** Site: hisense.pt Preço: €159,90

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Processador: **MediaTek MT6737 (4 x 1,3 GHz Cortex A53)**
Memória: **2 GB** Armazenamento: **16 GB (expansível com MicroSD)** Câmaras: **8 MP (traseiro) e 5 MP (frontal)** Ecrã: **5,0" IPS (1280 x 720) 294 ppi** Bateria: **3900 mAh**
Dimensões: **153 x 74,9 x 7,95 mm** Peso: **153 gr**

Antutu	35 711
3D Mark Ice Storm Unlimited	3670
PCMark 8 Work	3399
PCMark 8 Autonomia	676 minutos

PONTO FINAL

O C30 Rock Lite não fascina em termos de desempenho, mas o visual personalizado, a robustez e a autonomia surpreendem para um equipamento com este preço.



ptisp

*Wherever internet
can take you...*



Rápida activação



IPMI e KVM



Remote reboot



cPanel ou Plesk



Uplink 1Gbps

servidores dedicados

Geração anterior com a fiabilidade e qualidade actual

© 2001 - 2018 - PTISP é uma marca registada da Almourão, Lda



Plesk Onyx v17.8 Oferta versão WEB-ADMIN

em todos os servidores Virtuais, Cloud e Dedicados.

www.ptisp.pt

707 200 933

email: sales@ptisp.pt

suporte: 24x07x365



PME lider



PME excelência



MELHOR SERVIÇO
DE ALOJAMENTO

DEVOLO DLAN 1000 DUO+



A tecnologia de rede powerline é das daquelas invenções que respondem a um problema real que os utilizadores de tecnologias têm: como levar sinal de rede de um ponto para outro com velocidade e disponibilidade, quando o Wi-Fi não chega. A Devolo, empresa alemã especialista neste tipo de hardware, tem uma oferta completa deste género com produtos que permitem atingir velocidades que vão dos 500 Mbps até 1 Gbps com, e sem, a possibilidade de criarem redes Wi-Fi. Este kit é o mais recente com tecnologia de 1 Gbps sem capacidade wireless, composto por dois módulos, cada um com duas entradas RJ-45 Fast Ethernet (100 Mbps), para a ligação ao router ou a outros dispositivos. É aqui que está, na minha opinião, a coisa mais estranha: temos comunicação entre os vários terminais a 1 Gbps e, depois, estes só conseguem "falar" com os outros a 100 Mbps, sensivelmente dez vezes menos. Não faz grande sentido, digo eu. A única razão para que isto aconteça só pode estar relacionada com a possibilidade de se acrescentarem mais terminais sem perder grande velocidade. Mas mesmo assim...

A ligação entre os dispositivos é simplicíssima: o único cuidado que terá de ter é ligar sempre os dLAN directamente a uma tomada e não numa régua de tomadas ou tripla. Não tem de se preocupar com as tomadas ocupadas, porque os dLAN têm uma passagem de corrente. Como os dois terminais estão pré-emparelhados, ligam-se logo um ao outro; mas se não estiverem existe um botão do lado que serve para o efeito. E funciona? Sim funciona. Embora se fique um pouco longe dos 1000 Mbps que a Devolo promete. Isto porque, construir uma rede em cabos eléctricos, não é a mesma coisa que criar uma rede com cabos de rede, cheios de blindagem e cobre de boa qualidade. Outra coisa que não ajuda nada é o ruído eléctrico que as instalações têm. Os grandes culpados são os electrodomésticos como as máquinas de lavar, secadores de cabelo e micro-ondas. Por isso ligue os seus Devolo o mais longe possível destes "sugadores" de sinal. Ainda assim, nos nossos testes de velocidades conseguimos valores muito próximos dos 100 Mbps. Lembrem-se de que a ligação entre os terminais e os outros dispositivos só funciona a 100 Mbps, certo? Andámos muito perto dos 80 Mbps de velocidade média na passagem de dados entre dispositivos na rede powerline, o que não é nada mau para uma aplicação doméstica: dá perfeitamente para jogar ou ver Netflix naquela zona da casa onde o Wi-Fi não chega. P. Tróia



+ Qualidade + Facilidade - Fast ethernet?
 Distribuidor: **Devolo** Site: devolo.pt Preço: €99,99

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Normas suportadas: IEEE 802.3, IEEE 802.3u, IEEE 802.3x, IEEE 802.3az Auto MDI/X Protocolos CSMA/CA (Powerline)
 Velocidade de transmissão: Ethernet 10/100 mbps, Powerline 200, 500, 600, 1000 mbps Alcance: 400 m
 Segurança dos dados: 128 Bit AES Potência de saída para tomada integrada: 16 A Ligações: 2 x Ethernet RJ45
 Consumo de energia: Máximo W/A: 4.1 W Típico W/A: 3.5 W
 Alimentação eléctrica interna: 196-250 V AC 50-60 Hz

PONTO FINAL

A tecnologia powerline está mais que provada e funciona muito bem. Este kit da Devolo consegue dar uma ligação muito estável entre dois pontos da sua casa. Só é pena a discrepância de velocidade entre a ligação dos dois terminais e entre os terminais e outros dispositivos. A configuração é muito simples e está ao alcance de qualquer um.

ASUS LYRA

Depois de passarem por cá os kits Wi-Fi mesh da Tenda e da TP-Link, só faltava mesmo o Lyra da Asus. Recordo que este hardware de rede sem fios tem como função principal o aumento do alcance sem perdas significativas de velocidade e o melhoramento da qualidade da rede Wi-Fi por exemplo, em casas com muitos recantos. Isto é conseguido através da análise e da optimização do sinal em função da posição dos dispositivos ligados à rede. O Lyra é composto por três equipamentos brancos com a forma de discos voadores. Estes têm duas entradas RJ-45 para a ligação de cabos de rede com fios com velocidades até 1 Gbps e uma entrada para a energia. Não existem quaisquer outros botões. Na parte de cima existe um sistema de iluminação LED que serve para indicar o estado da ligação de cada um. No interior está um CPU de quatro núcleos, 256 MB de memória RAM e todo o hardware necessário para funcionar em redes sem fios até à norma 802.11ac em 5 e em 2,4 GHz. Aqui só falta uma coisa: uma entrada USB para ligar impressoras ou partilhar espaço em disco através da rede.

A instalação do hardware é facilíma, basta ligar um dos dispositivos directamente ao router através de um cabo e espalhar os outros pela casa mais ou menos perto das zonas onde a rede Wi-Fi começa a

perder vigor. Depois é só tratar do software. Tal como em todos os outros equipamentos deste tipo, as configurações são feitas através de uma aplicação gratuita para iOS e Android. A app dá acesso ao vasto conjunto de funcionalidades do Lyra, que incluem firewall, sistema de controlo parental, gestão da rede (incluindo a possibilidade de se criarem redes para visitas) e um sistema de prioridades que podem ser atribuídas a vários tipos de utilização consoante as necessidades. Instalámos o Lyra aqui na redacção e fizemos o habitual teste de velocidade que consiste na cópia sucessiva de um conjunto de ficheiros de várias dimensões com 4,7 GB de e para um computador em vários locais de forma a simular a utilização numa casa típica. A cerca de dez metros do dispositivo, ligado directamente ao nosso router, conseguimos cerca de 86 Mbps de velocidade média o que, não sendo espectacular, é uma marca bastante interessante. Já usando os satélites conseguimos velocidade sensivelmente 58 Mbps e 47 mbps. P. Tróia



+ Configuração + Funcionalidades - Sem USB

Distribuidor: **Asus** Site: asus.pt
 Preço: €469 (pack de três); €339 (pack de dois); €179 (pack de um)

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Protocolos Wi-fi: IEEE 802.11a, IEEE 802.11b, IEEE 802.11g, IEEE 802.11n, IEEE 802.11ac, IPv4, IPv6 Antenas: 7, tecnologia MIMO
 Freqüências: 2,4 Ghz, 5Ghz Encriptação: WPA2-PSK
 Entradas: 1 x RJ45 para 10, 100, 1000 Gigabits BaseT para WAN, 1 x RJ45 para 10, 100, 1000 Gigabits BaseT para LAN
 Dimensões: 149,8 x 149,8 x 49,5 mm

PONTO FINAL

Se tem uma rede Wi-Fi que não chega a todos os pontos da sua casa, esqueça os extensores e compre um destes kits: funciona melhor, perde menos velocidade e tem a configuração toda na ponta dos dedos. Só falta mesmo a entrada USB.

PS4

EXCLUSIVO
PlayStation 4

JOGO EM
PORTUGUÊS

GOD OF WAR



20.04.2018
RESERVA JÁ

18
www.pegi.info

METAL GEAR SURVIVE

Metal Gear sem Hideo Kojima perdeu a piada? Vejamos.

Apesar do nome, este jogo tem pouco que ver com os outros que fazem parte da série, quanto mais não seja pelo facto de abandonar a mecânica de jogo em que a acção furtiva era necessária para quase tudo. Ao invés disso, temos um jogo em que o principal objectivo é sobreviver e ajudar os amigos a sobreviver. Um dos fios condutores que liga (de forma muito ténue) este jogo aos anteriores é a história completamente absurda, da qual confesso que não sou fã, que mete zombies, wormholes, infecções e viagens interdimensionais. Ainda assim, muito do que se faz em Metal Gear Survive tem ligação à realidade, como facto de ter de caçar para se alimentar ou beber para se manter hidratado. Mas de resto é uma confusão completa.

COMEÇAR DO NADA

Quando começa Metal Gear Survive o jogador tem apenas com uma arma básica e, à medida que vai recolhendo materiais e progredindo, pode fazer pequenos upgrades, como fogueiras para cozinhar a carne e ferver a água. Depois, será possível construir edifícios progressivamente mais complexos para se proteger. Mais tarde ser-lhe-ão atribuídas missões em que tem de atacar bases do inimigo para salvar outras personagens (leia-se jogadores) que o vão ajudar na sua viagem pelo mundo de Metal Gear Survive. Assim que os resgata fica na posse das bases onde



eles estavam e dos respectivos geradores de wormholes que servem como meio de fast travel de um local para outro.

ZOMBIES?

Muito do tempo que passa a jogar será gasto a contruir defesas contra hordas de Wanderers (os inimigos zombie) para que estes não tomem as suas bases e os respectivos recursos de que tanto precisa. Quando está a lutar contra as hordas o jogo é empolgante, mas só no início. À medida que progride e o seu arsenal melhora, a inteligência dos inimigos mantém-se no nível inicial. Ou seja, a coisa vai ficando um pouco fácil e repetitiva.

O mapa de Survive é muito semelhante ao de Phantom Pain, o jogo anterior da série, ao ponto de conter a mesma fauna e flora e até mesmo algumas das estruturas que existiam no episódio anterior. Outra semelhança está no sistema de gestão de pessoal, que também é muito parecido ao do seu antecessor. Ao fim de algum tempo de jogo single player, desbloqueamos as missões cooperativas em que equipas de até quatro jogadores se reúnem, normalmente, para procurar recursos ou defender bases. Nestas missões todos podem construir e melhorar defesas e matar zombies para se manterem vivos. Metal Gear Survive tem dois problemas: o primeiro, e já focado, é o de ter sido feito em cima de Phantom Pain. Isto tira-lhe variedade e, por vezes, parece

que estamos outra vez em 2015. O outro tem que ver a com as micro-transacções. Faz sentido termos de gastar dinheiro para ter mais slots para gravar o jogo? Não? Bem me parecia. Eu até admito que o jogador tenha de comprar elementos cosméticos e, no limite, algumas armas quando chega ao limite da progressão da personagem, mas save slots?!? P. Tróia

	JOGABILIDADE	7
	GRÁFICOS	7
	SOM	7
	LONGEVIDADE	8



- + Gráficos
 - + Construção das bases
 - Só um save?
 - História
- Editora: Konami
Distribuidora: Ecoplay
Plataforma: Windows, PS4, Xbox One
Site: konami.com
Preço: €39,99

PONTO FINAL

A história de Metal Gear Survive é uma confusão. Aqui não há nada de novo. O sistema de captura e construção das bases é engraçado e acaba por transformar este jogo num misto de acção furtiva, shooter cooperativo e tower defense, o que acaba por ser curioso. Mas os problemas que apresenta, simplesmente, ultrapassam o gozo dá jogar. E o principal é o das microtransacções que dão a impressão de que, em vez de querer dar uma boa experiência de jogo, a Konami está mais interessada em explorar o filão ao máximo.





BRAVO TEAM

O primeiro FPS cooperativo para PSVR fica aquém do objectivo.



Há mais de um ano que o headset de realidade virtual PSVR chegou ao mercado e ainda não há um bom FPS para esta plataforma. Já houve várias tentativas (como Doom VFR, Farpoint ou todos os outros minijogos em que se pode matar zombies e outros seres mais ou menos ameaçadores) mas nenhum “acertou”. O problema está na forma como o jogador se movimenta no cenário. Os estúdios têm de ter cuidado para os jogadores não enjoarem quando se movem muito depressa e, por isso, inventam sistemas híbridos com teletransportes ou movimentos mais lentos para minimizar o risco de ter de parar de jogar de repente para ir a correr à casa de banho vomitar.

TIRO AO BONECO

Será que Bravo Team consegue resolver este problema? Nem por isso. Este é um FPS à moda de Rainbow Six ou CoD: Modern Warfare, mas que não passa de um daqueles jogos de feira em que se conseguir atingir o máximo de alvos ganha um ursinho de peluche sem sair do mesmo sítio. Só tem de apontar e disparar. Só que sem o ursinho. Para tentar apimentar um pouco a coisa, pode jogar-se com companheiros virtuais ou humanos, através da PSN. Não quero dizer com tudo isto que é um mau jogo, porque, francamente, não é. Mas também não é nada de especial. Se olharmos para ele do ponto de vista do gozo que dá a jogar, é bom. Se olharmos para ele

do ponto de vista de um FPS mais “a sério”, não é. Em Bravo Team, o jogador faz parte de uma equipa de quatro elementos que tem como objectivo proteger o presidente de um país imaginário. Durante uma viagem, o veículo em que se desloca o presidente é emboscado e ele é raptado. A partir daqui o objectivo é, claro, salvar o presidente. Em Bravo Team, o jogador não se consegue mover. Só pode apontar a arma e disparar. O único movimento que pode fazer com o corpo é rodar 180 graus, mas se estiver a usar um comando Dual-Shock pode fazer os 360 graus. Se precisar de mudar de local, aponta a arma para onde quer ir e prime um botão do comando e o personagem anda sozinho para esse local. Quando chega pode espreitar e disparar, até mudar para o local seguinte.

EQUIPA ALEATÓRIA

Tal como disse anteriormente, pode formar uma equipa com outra personagem virtual, controlada pela consola, ou com outro humano escolhido aleatoriamente através da rede PSN. Para comunicar pode usar gestos ou o microfone do headset, se o companheiro for uma pessoa real. Nos níveis de dificuldade mais baixos, o jogo é relativamente fácil, mas quando aumenta os inimigos mudam para versões um pouco mais inteligentes que tentam muitas vezes flanquear a sua posição para o atacar por trás. Neste caso há que haver coordenação com o seu companheiro.

Bravo Team foi todo pensado para ser utilizado com o comando Aim Controller, lançado ao mesmo tempo de Farpoint. Pode usar os comandos Dual-Shock, mas não é a mesma coisa, além de requererem muita habituação. Como indico no início deste texto, Bravo Team não é uma obra-prima do género. Há muitos compromissos que foram feitos para tornar a experiência confortável para a maioria que fazem com que este jogo não tenha sido o que podia ser, se tivesse um pouco mais de detalhe, como cenários destrutíveis ou se o jogador tivesse mais liberdade de movimentos. P.Tróia

6.5	JOGABILIDADE	6
	GRÁFICOS	7
	SOM	8
	LONGEVIDADE	5



- + Funciona muito bem com Aim Controller
 - + Modo cooperativo
 - Basicamente, é uma carreira de tiro ao boneco
 - Curto
- Distribuidora: Sony
Plataforma: PS4
Site: playstation.com
Preço: €39,99

PONTO FINAL

Se tem um Aim Controller a ganhar pó em casa, experimente o Bravo Team. Não é um FPS perfeito, mas também não é mau. Dar liberdade de movimentos jogador era a chave para que este fosse um jogo muito melhor.

TOTAL WAR™ ARENA

A saga Total War mudou de formato, mas terá mantido a fórmula viciante?



Já lá vão dezoito anos desde que a Creative Assembly lançou o primeiro título da série Total War, com Shogun, que recriava as famosas batalhas entre clãs japoneses. A aceitação do jogo foi tal que, desde então, já saíram mais doze títulos da saga, fora os spin-off, que permitiram recriar batalhas medievais, guerras no tempo do Império Romano e invasões francesas com Napoleão, entre outras. Para garantir o sucesso continuado da série, a Creative Assembly, em conjunto com a SEGA, chegou a um acordo com a Wargaming, para adaptar o modelo de jogo da saga Total War ao conceito free-to-play, tão característico desta editora e que podemos ver em títulos como World of Tanks, World of Warships e World of Warplanes. Total War: Arena passa a funcionar exclusivamente em modo multiplayer, sendo possível combater adversários artificiais, criados pelo próprio motor de jogo até atingir o nível IV, altura em que deixam de existir, passando todos os adversários a serem “encarnados” por

outros jogadores ligados aos servidores da Wargaming. O modo de jogo é uma adaptação da saga Total War com o formato bem-sucedido da Wargaming, com a recriação de batalhas onde dez jogadores numa facção combatem contra outra facção, também ela com dez jogadores. Cada um de nós controla três batalhões, podendo escolher diversos tipos: infantaria, cavalaria, engenheiros (fundamentais para armamento específico como catapultas) e outros. Temos ainda acesso a um total de treze comandantes históricos, como Julio César ou Germanicus (romanos), Rei Leónidas ou Alexandre o Grande (gregos) ou Arminius (bárbaros). Até agora foram recriados onze mapas inspirados em batalhas históricas. Como é habitual, à medida que vai progredindo, poderá fazer evoluir os seus batalhões, e respectivos equipamentos, embora, como é tradicional com qualquer título free-to-play, possa pagar para progredir de forma mais rápida, garantindo maior probabilidade de sucesso. Esta poderá ser a solução ideal para quem queira usar batalhões mais avançados, como

os impressionantes elefantes carregados de soldados e espigões nas suas costas. Graficamente Total War: Arena convence, com animações individuais de cada soldado dos diversos batalhões, embora alguns efeitos no cenário ainda precisem de ser afinados, para conferir um maior realismo. *G. Dias*

8.5	JOGABILIDADE	10
	GRÁFICOS	8,5
	SOM	8
	LONGEVIDADE	8



- + Formato free-to-play
 - + Recriação de batalhas históricas
 - Algumas efeitos no cenário
- Editora: **Creative Assembly**
 Distribuidora: **wargaming.net**
 Plataforma: **PC**
 Site: **totalwararena.net**
 Preço: **Gratuito**

PONTO FINAL

Se o objectivo da Wargaming era tornar a série Total War um verdadeiro vício, como World of Tanks, o resultado foi conseguido. Mas prepare-se: tem de ter excelentes capacidades de estratégia, caso contrário, será facilmente aniquilado.



Hot-desking **sem** dificuldades de plug-in



Transforme qualquer secretária partilhada num pólo de produtividade com a **Targus Universal Docking**

Conecte-se em qualquer lugar.

CONETIVIDADE SEM COMPLEXIDADE.

WWW.TARGUS.COM

Let's talk
Targus



PAULO MIRANDA

Editor do site Foneplay.net
paulo.miranda@foneplay.net



THE SIMS MOBILE

The Sims está de regresso aos smartphones numa versão que traz a experiência completa da série, com inúmeras possibilidades de personalização. Como é expectável, o jogador terá de criar o seu Sim, definindo a sua aparência física em termos de penteado, roupas e todo o tipo de acessórios. Depois é construir e personalizar a casa e iniciar a sua vida, orientando a carreira, família e relacionamentos através da socialização com os Sims dos outros jogadores. Será possível seguir as vidas dos Sims por gerações, podendo inclusive criar uma árvore genealógica. 📱

8 Editora **EA**
Plataformas **Android e iOS** Preço **Gratuito**



TEKKEN MOBILE

O grande clássico de lutas está finalmente disponível para smartphones com uma versão criada especialmente para dispositivos com ecrãs tácteis. Com vinte personagens diferentes, que podem ser melhoradas com a aquisição de novos golpes, conforme fomos ganhando experiência, o jogo apresenta uma mecânica diferente da versão original, com comandos simplificados e assente num sistema de cartas. Tekken Mobile prima pelo aspecto gráfico e apresenta diversos modos, com especial destaque para o de 'História' onde o jogador terá de explorar um mapa repleto de poderosos adversários. 📱

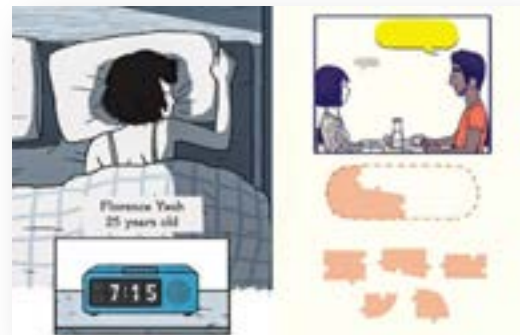
7 Editora **Bandai Namco**
Plataformas **Android e iOS** Preço **Gratuito**



ALTO'S ODYSSEY

Alto está de volta e desta vez trocou as paisagens geladas pelos desertos cheios de areia. O jogo mantém o mesmo grafismo deslumbrante e a mesma mecânica de Alto's Adventure, com os ajustes necessários devido ao facto de a acção decorrer noutra tipo de ambiente. O jogador terá de controlar Alto e deslizar interminavelmente pelas areias do deserto evitando inúmeros obstáculos, como balões de ar quente ou pedras gigantes. Além de Alto, é possível desbloquear seis outras personagens, cada uma delas com atributos e habilidades únicas. 📱

9 Editora **Snowman**
Plataformas **iOS** Preço **€5,49**



FLORENCE

Concebido pelo designer do galardado Monument Valley, Florence é uma peculiar e emotiva narrativa que conta a história do primeiro amor da jovem protagonista cuja vida é uma rotina interminável de trabalho, dormir e passar muito tempo nas redes sociais. Um dia, ela conhece um violoncelista chamado Krish que irá mudar a forma como ela vê o mundo. Os jogadores poderão experimentar todos os altos e baixos do relacionamento de Florence e Krish através de uma série de minijogos personalizados inspirados em novelas gráficas e webcomics. 📱

9 Editora **Annapurna Interactive**
Plataformas **Android e iOS** Preço **€3,49**

ABRIL

2 de Abril de 1980

O PRIMEIRO PRODUTO DE HARDWARE DA MICROSOFT

A Microsoft lançava o seu primeiro produto de hardware, o Z80 SoftCard, um microprocessador que podia ser ligado ao computador da Apple.



11 de Abril de 1985

SCULLEY VERSUS JOBS

Nesta data, John Sculley pediu a Steve Jobs que se retirasse do lugar de chefe de divisão dos Macintosh da Apple. Embora tenha ficado com o título de chairman da Apple, sem qualquer poder de decisão, Steve Jobs acabaria por abandonar a empresa.



25 de Abril de 1996

O YAHOO! COMEÇAVA A APARECER

O Yahoo! começava a mostrar os primeiros anúncios na televisão. Foi das primeiras vezes que algo ligado à Internet começava a ser referido noutros meios.



1

2

3

3 de Abril de 1973

A PRIMEIRA CHAMADA FEITA A PARTIR DE UM TELEMÓVEL

Martin Cooper, considerado o "pai do telemóvel", fez a primeira chamada telefónica a partir de um dispositivo móvel destes, numa rua de Nova Iorque.



4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

20 de Abril de 1998

BLUE SCREEN OF DEATH

Durante uma demonstração das funcionalidades do novo Windows 98, o assistente de Bill Gates, Chris Capossela, tenta ligar um scanner ao computador, para mostrar a funcionalidade plug-and-play. O resultado? Toda uma sala às gargalhadas depois de aparecer o blue screen of death. Chris Capossela continua na Microsoft e actualmente é director de marketing da empresa.



15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

26 de Abril de 1999

VÍRUS CHERNOBYL DESTRUÍA PC

Aquele que ficou conhecido como o primeiro vírus direcionado à BIOS do PC fazia história neste dia. Estima-se que tenha apagado informações dos discos rígidos de milhares de PC: só na Turquia e Coreia do Sul, houve em 300 mil sistemas infectados.



27

28

29

30



REDACÇÃO

- **Director:** Pedro Tróia ptroia@pcguia.fidemo.pt
- **Chefe de Redacção:** Gustavo Dias gdiias@pcguia.fidemo.pt
- **Editor:** Ricardo Durand rdurand@pcguia.fidemo.pt
- **Redacção:** Cátia Rocha
- **Colaboradores:** Luís Vedor
- **Cronistas:** Alexandre Gamela, Alexandre Silveira, Pedro Aniceto, André Rosa, António Simplício
- **Secretária de Redacção:** Lurdes Marujo lurdesmarujo@pcguia.fidemo.pt

DEPARTAMENTO DE ARTE

- **Director de Arte:** Rui Lisboa [Paginação, ilustração e arte de capa \(facebook.com/rui.lisboa\)](https://www.facebook.com/rui.lisboa)
- **Paginação:** Tiago Ventura

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE

- **Directora comercial:** Cristina Magalhães cmagalhaes@pcguia.fidemo.pt

- **Estatuto editorial disponível em:** www.pcguia.pt/estatuto-editorial/

ASSINATURAS

- **JMToscano - Comunicação e Marketing, Lda.,** Rua Rodrigues Sampaio, Nº 5, 2795-175 Linda-a-Velha
Telefone: +351 214 142 909
assinaturas@jmtoscano.com
www.loja.pcguia.pt/ apoio.cliente@fidemo.pt

DISTRIBUIÇÃO

- **VASP, Soc. de Transportes e distribuição Lda.** MLP, Media Logistics Park, Quinta do Grajal, Venda Seca, 2739-511 Aguialva-Cacém.
Telef: 214 337 000

PRÉ-IMPRESSÃO E IMPRESSÃO

- **Lidergraf | Sustainable printing**
Lidergraf | Delegação Sul
Edifício Diogo Cão,
Doca de Alcântara Norte,
1350-352 Lisboa, Portugal

- **Tiragem média:** 22 000 exemplares
- **Periodicidade:** Mensal
- **PVP(Cont.):** €3,60

FIDEMO
MÉDIA

- **Proprietário / Editora:**
Fidemo, Soc. de Média Lda.
- **Director-Geral:** Vasco Taveira
vascotaveira@pcguia.fidemo.pt
- **Administração/Gerência:**
Vasco Taveira, Pedro Tróia
- **Sede, Redacção, Publicidade e Administração:**
Azinhaga da Torre do Fato 7 B - Escritório I
1600 - 774 Lisboa / Telef: +351 214 193 988
- **Detentores de 5% ou mais do Capital social:**
Vasco Taveira e Pedro Tróia
- **Capital Social:** 15000€
- **Cont:** 509 808 859
- **Depósito legal:** 411536/16
- **Registo na E.R.C.:** nº 119 452
- **Marca registada no INPI:** 479 435



ASUS



ASUS VivoBook Flip 14

Produtividade Potente. Visuais Expansivos.

O ASUS VivoBook Flip 14 é o primeiro portátil conversível de 14" com moldura ultrafina ASUS NanoEdge, permitindo incorporar o seu ecrã Full HD de 14" numa dimensão típica de um portátil de 13".

Desenvolvido para se adaptar a qualquer ocasião, está equipado com um processador Intel® Core™ i5, executando todas as tarefas diárias de uma forma suave.



Equipado com o Processador Intel® Core™ i5 de 7ª geração





Plano de impressão gratuita



São 15 selfies gratuitas todos os meses!

Com o HP Instant Ink, o serviço de subscrição de tinteiros da HP, a sua impressora HP encomenda tinteiros automaticamente. A entrega está sempre incluída. Usufrua de 15 impressões gratuitas todos os meses e não volte a ficar sem tinteiros. Pague apenas o que utiliza ou atualize para outro plano a partir de 2,99 €/mês.

Disponível nas lojas:



Saiba mais em instantink.com

© Copyright 2018 HP Development Company, L.P. As informações apresentadas estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Plano de impressão gratuita: O plano de 15 páginas gratuitas permite-lhe imprimir 15 páginas por mês sem qualquer custo (papel não incluído) durante a vida útil da sua impressora. São excluídas páginas adicionais e será debitado no cartão de crédito/débito do cliente o valor de 1 € por cada conjunto adicional de 10 páginas (será debitado ao cliente o valor de 1 € por cada conjunto adicional de páginas, mesmo que o cliente não utilize todas as páginas do conjunto adicional de páginas) no final do mês. A HP reserva-se o direito de modificar ou cancelar, a qualquer momento, o plano de impressão gratuito e com aviso prévio de 60 dias. Esta oferta não pode ser reembolsada nem convertida em dinheiro, salvo nos casos previstos por lei. Poderá consultar mais informações nos termos e condições do serviço HP Instant Ink, em instantink.hpconnected.com/terms. Afirmação "não volte a ficar sem tinteiros": A afirmação é baseada no plano, na ligação à Internet de uma impressora HP elegível para o serviço HP Instant Ink, no cartão de crédito/débito válido, no endereço de e-mail e no serviço de entrega na sua área geográfica.