

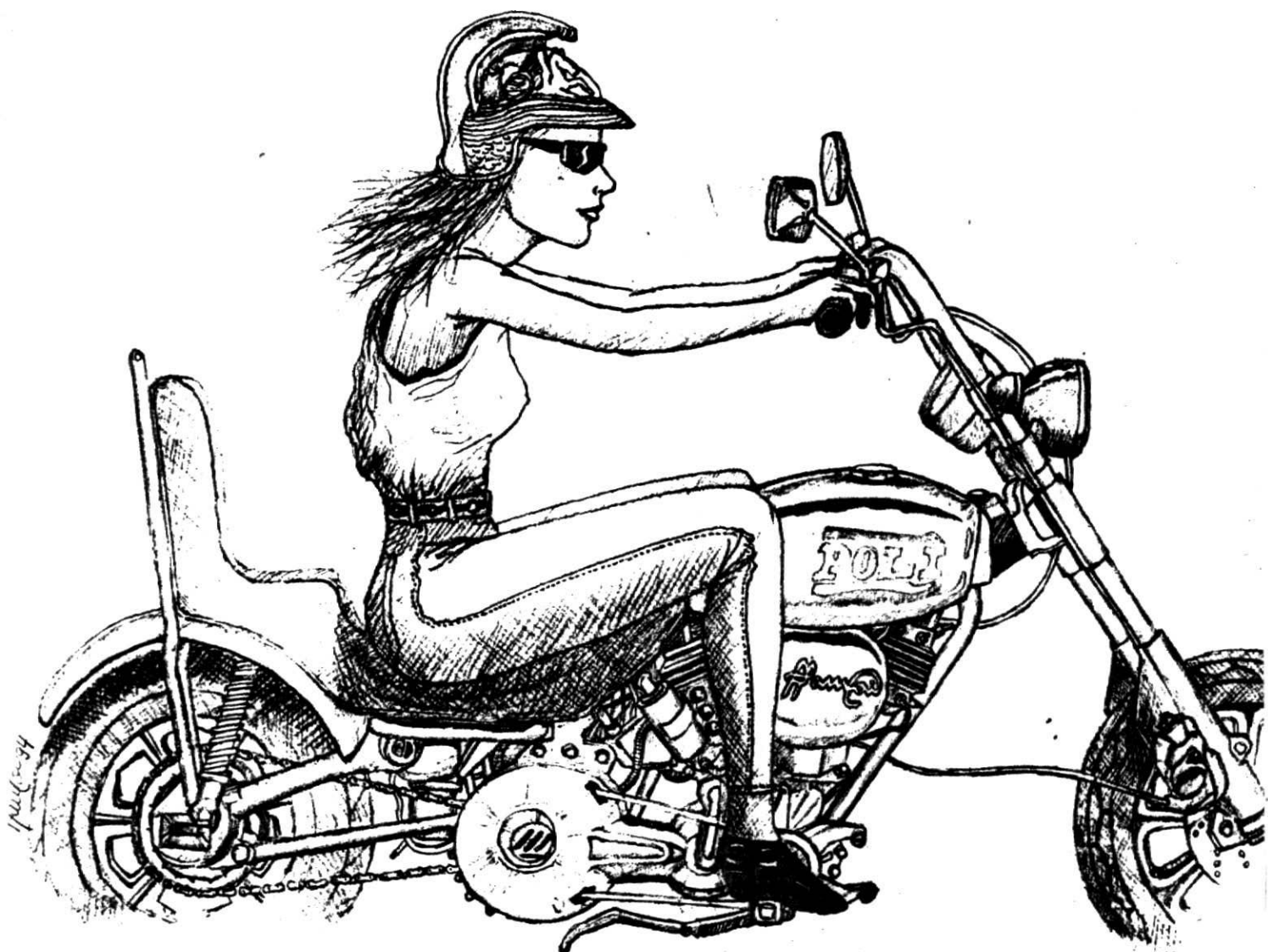
POLITRECO

O assimétrico e viril órgão do politécnico
8 de Março de 1995

A RETOMADA DO GRUPO DE TEATRO DA POLI

TESTE: VOCÊ É UM NERD?

E AINDA:
A UNIVERSIDADE NÃO É SÓ AULA...



1995: O ano da Virada

Bem vindos bichos e veteranos! É mais um ano que começa e um Politreco de abertura não pode deixar de chamá-los para tudo o que o ano de 95 oferece.

O ano já começa bem com o INTEGRA-POLI, cervejada unificada e a SAPO. Além das festas existem oportunidades para melhorar sua cultura, através do curso de línguas do grêmio, por exemplo e praticar esportes tanto no BICHUSP quanto no INTERUSP, festas mais alcoólicas que esportivas.

O editor que vos fala os convida também para participar das atividades do grêmio, pois como minha colega afirma em matéria mais à frente, a POLI não é só aula.

Portanto, vá ao CEPEUSP, participe do grêmio, faça atividades extra curriculares, como o Grupo de Teatro, viva e faça da sua universidade o que você espera dela, pois é você que vai mudá-la e fazê-la ter a sua cara. É a única forma de não se decepcionar com ela, e é perfeitamente possível de ser realizado contanto que você não tire os pés do chão e sonhe demais.

Este é o ano da virada, onde podemos ver novamente o país com esperança, acreditando que há um futuro melhor e que se todos trabalharmos o alcançaremos. Com todos os problemas e desmandos deste país, a grande virtude do real é a recuperação do espírito de luta de nossa população que há tanto sofre e continua sofrendo. Se tudo correr bem, a nação precisará mais ainda de nós engenheiros, não só para executar obras, mas construir uma sociedade mais justa e correta.

Esperando que a universidade ofereça a bichos e veteranos boa parte das suas expectativas, o editor que vos fala se despede com a convicção de que a cada ano que passa podemos ser melhores, maiores e acima de tudo, mais humanos...

Bruno Luiz Assaf
Diretor de Comunicação

LANCHONETE DA CIVIL



O melhor lugar da USP para matar aquela vontade de comer um sanduíche, um salgado tomar um chopp, jogar conversa com os amigos, almoço "por kilo" e jantar à la carte.

Super promoções: Você compra o vale-refeição da civil, paga com cheque para até 30 dias e ainda ganha 10% de desconto.

A lanchonete se localiza no prédio da civil(em frente ao biênio)

Você é um politécnico típico = NERD?

Descubra agora neste magnífico teste advindo diretamente do MIT

Responda sim ou não a cada item

1. Você já usou um computador?
2. Você já programou um computador?
3. Você já montou um computador?
4. Fez #2 por mais de 4 horas??
5. Por mais de 24 horas?
6. Você gostou ?
7. Você usa óculos ?
8. Eles estão quebrados?(ex: com fita adesiva)
9. Sua graduação visual é pior do que 4 graus?
10. Pior que 7 graus ?
11. Você é legalmente cego ?
12. Você fez uma pergunta em classe?
13. Você já respondeu uma pergunta em classe?
14. Você já corrigiu um professor?
15. Você já respondeu uma questão retórica?
16. Você senta na primeira fileira?
17. Você faz anotações em mais de uma cor?
18. Você já usou uma calculadora?
19. Você faz as contas "de cabeça" ?
20. Você já usou um microscópio?
21. Você já usou um telescópio?
22. Você já usou um osciloscópio?
23. Seu peso é menor que seu QI?
24. Você já fez #2 na sexta, sábado e domingo do mesmo fim de semana?
25. Você já fez #2 depois das 4 da manhã?
26. Você já fez #2 com alguém do sexo apropriado ?
27. Você já fez #2 por dinheiro?
28. Você tem um cubo mágico?
29. Você o solucionou ?
30. Sem o livro?
31. Sem trapaça?
32. Você tem espinhas?
33. Você tem cabelo sebooso?
34. Você não sabe que tem?
35. Você já comprou alguma coisa na Santa Ifigênia?
36. Você já redesenhou algo da Santa Ifigênia?
37. Você já atingiu orgasmo enquanto fazendo #2?
38. Você sabe o que é cálculo?
39. Você já ouviu falar das equações de Maxwell?
40. Você as tem numa camiseta?
41. Você já dissecou alguma coisa?
42. Você sabe o número pi com mais de 5 casas decimais?
43. Você sabe o número "e" com mais de 5 casas decimais?
44. Você tem mais de \$500 em eletrônicos(não vale o aparelho de som)?
45. Mais de \$1000?
46. Você já montou mais de \$1000 em eletrônicos?
47. Você joga ou sabe jogar Magic?
48. Você já desenvolveu um síntese química de múltiplas etapas?
49. Foi legal?
50. Você já leu o guia da galáxia para aventureiros??
51. Sua nota em matematica sempre foi maior do que a de português?
52. Você já trabalhou na sexta à noite?
53. Enquanto havia uma festa no vizinho?
54. E esperava que alguém o convidasse?
55. Você já jogou um jogo de computador?
56. Fez #55 nos últimos 3 meses?
57. Fez #55 nas últimas 3 semanas?
58. Você já criou um jogo de computador?
59. Suas calças estão curtas?
60. Suas meias não fazem par?
61. Você já usou um Kit de química?
62. Com mais de 13 anos de idade?
63. Você já jogou RPG?
64. Desde o colegial?
65. Já entrou num debate científico?
66. Você venceu?
67. Você tem um relógio digital?
68. Ele toca musiquinhas?
69. Ele tem uma calculadora?
70. Você já usou um elemento raro(ex: urânio) ?
71. Você se considera um elemento raro ?
72. Você considera a mulher um elemento raro?
73. Você tem uma calculadora HP?
74. Você sabe usá-la?
75. Você já esteve numa equipe de xadrez?
76. Você já esteve num grupo de debate?
77. Você sabe mais de 3 linguagens de programação??
78. Mais de 8 ?
79. Você já criou uma piada técnica?
80. Ninguém riu?
81. Você sabe o título de mais de dez episódios de Star Trek?
82. Você é socialmente inepto?
83. Você tem um estojo?
84. Você o usa?
85. Você conhece as equações de Schrodinger ?
86. Você já as solucionou?
87. Você já usou a palavra "assintótico"?
88. Você sabe contar em binário?
89. Você é um hacker?
90. Você já penetrou num sistema de computadores?
91. Um sistema governamental?
92. Você já alterou sua conta bancária?
93. A de alguém?
94. Você sabe dizer amora em latim?
95. Você já inalou hélio?
96. Você tem qualquer coisa controlada por rádio?
97. Você já interpolou?
98. Você já extrapolou?
99. Já usou um modem?
100. Respondeu o teste inteiro?

Respostas na pag. 4

GTP - O retorno!

Senhoras e senhores, ele está de volta! Sim, a mais temível entidade do Grêmio ressurgiu das cinzas para obter sua vingança!

Muitos de vocês devem estar se perguntando: "Mas do que é que esse #@%* está falando?"

Eu estou falando do Grupo de Teatro da Poli, que há muitas eras atrás teve seu apogeu e sua queda. O GTP já foi ressuscitado uma vez como um curso de teatro, com professor e tudo. A proposta atual é reviver o clima de teatro amador, onde amador não deve ser lido como de baixa qualidade, mas como algo feito com amor e com força. Pretende-se fazer teatro, o que implica em ter uma mensagem para passar e passá-la através do palco, de uma peça. Para poder subir ao palco, precisamos aprender a fazer teatro, e é isso que vamos fazer. Num primeiro momento, o grupo passará por um aprendizado de técnicas, práticas e jogos teatrais, para depois encenar uma peça (ainda a escolher).

Os interessados, independente de raça, credo, cor ou experiência teatral, estão convidados a participar de uma reunião para conhecer o projeto e esclarecer dúvidas, a ser realizada dia 09/03, quinta-feira, às 19:00 na sala 16 do Biênio (a sala de vivência do Grêmio).

Atenção: NÃO é necessária experiência em teatro, NÃO é preciso "levar jeito" para teatro e timidez NÃO é desculpa; o único requisito é vontade de fazer teatro.

Fanta (Diretor do GTP e enésimo ano de Elétrica)

Aldeia Global

Uma torneira pinga na noite do Rio de Janeiro. Seu ritmo ecoa e traz desconforto ao sono de uma jovem adormecida.

Uma gota de suor escorre pela testa de um bebê, chega ao nariz e então é bebida pelo irmão somali que não tem o que beber.

Um médico é tirado do seio de sua família para uma emergência. Sonolento, ele levanta e encaminha-se para o hospital.

Uma queimada feita por um latifundiário no Amazonas sai do controle e atinge uma vila de nativos.

O fogo surge de repente, consumindo a grama, as árvores, e só então as labaredas passam para as ocas.

Uma criança toma banho no Japão.

Uma criança sai em chamas de sua oca em busca de abrigo na mata, mas seus olhos vêem apenas fogo, e então o céu.

Um caça de combate norte-americano risca o céu da Europa.

Um sonho é riscado na areia de uma praia distante.

Um homem toma seu café da manhã num edifício de São Paulo. Executivo, bem-sucedido, sozinho.

Um repórter começa a receber informações sobre a tragédia da vila indígena na Amazônia.

A jovem carioca desperta e prepara-se para uma entrevista de emprego.

A criança somali morre, depois de um inadvertido grito gutural perguntando por quê. Para ela é quase que um alívio. Não mais sofrerá.

É encontrado o carro de um famoso médico que atenderia uma emergência no meio da noite.

Um industrial pula do 25º andar de seu prédio, após perder sua mulher.

Uma mãe vê pela primeira vez seu bebê após o parto.

Alguns começam a se manifestar contra as queimadas na Amazônia na avenida Paulista.

O executivo não chega a seu trabalho pois milhares de manifestantes já se aglomeraram em protesto.

Uma zebra corre pelas savanas na África.

Seus movimentos serão vistos por milhões de pessoas através de um documentário da BBC que estava no local.

As faces da criança morta, do bebê que chora e o sonho escrito na areia nunca serão vistos.

O novo caça americano, sendo testado na Europa, será produzido ao custo de cerca de US\$ 500 bi.

As crianças somalis continuarão a morrer por falta de um pão.

Você continuará no seu próprio mundinho particular, escola, restaurante, casa, cinema, shopping?

BLA-BLA

Respostas do teste da pag. 3

1 - 20 Fica frio! Você está longe de ser um Nerd.

21-40 Sua vida social precisa seriamente de ajuda.

40-60 NERD!!

60-80 Você necessita ajuda profissional.

80-100 Ave, ó grande Mestre dos Nerds, nossa adoração por ti é infinita. Pelo menos até que os nossos computadores cheguem do concerto.



A UNIVERSIDADE NÃO É SÓ AULA...

A gente entra na Poli, começa aquela enxurrada de matéria, lista de exercícios pra cá, provas prá lá, enfim, é uma preocupação constante com a nossa vida acadêmica. Mesmo os mais gênios não escapam de vez em quando de uma dor de cabeça por causa de um ou outro professor medíocre.

O grande problema é que muitas vezes nos esquecemos de nós mesmos para nos dedicarmos quase que única e exclusivamente à Poli. Aí não adianta! Um dia o seu lado humano acorda você com um grito forte e você fica sentindo um vazio, uma angústia, quase uma crise existencial. Então muitos vão prá ECA, se enfiam num curso de Letras ou simplesmente continuam por continuar, desacreditados com o curso e com o que ele pode oferecer. Muitas vezes quem abandona a Poli também não se satisfaz com o novo curso que escolheu, porque no fundo, engenharia bate mais forte. Assim começa uma verdadeira maratona em busca da realização pessoal.

A saída para tapar o buraco que a Poli produz pode estar em uma outra atividade paralela à Faculdade. Cursos de línguas, esportes, teatro, música, leitura (de outros livros sem ser os de física, cálculo e derivados), uma vida social mais ativa, contribuem - e como! - para você se sentir mais ligado no mundo e em você! E a hora é esta! Estamos no começo do semestre, ainda não temos preocupações em demasia com o curso, e podemos nos adaptar à nova atividade. Quem pensa que não dá para conciliar com a Faculdade, se engana! Administrando bem o horário você leva a Poli com tranquilidade e ainda faz um bem à você. Palavra de editora...

M.R.D.Barbi

A VIDA PASSA

São cinco e quarenta e cinco.
O despertador toca.

Milhares de pessoas se levantam da cama ao mesmo tempo.

Uma delas, Marcos, horas depois encontra-se em seu trabalho, como advogado.

Ele se encontrará com sua namorada, Lúcia, também advogada, companheira há sete anos.

Nunca disseram que se amam com a seriedade necessária pra serem levados à sério.

Lúcia está trabalhando em seu escritório. Uma aranha se move vagorosamente sobre seu arquivo de processos e uma leve brisa entra por sua janela às suas costas.

O telefone toca.

Marcos liga para Lúcia. ocupado."Tudo bem, nos veremos no almoço mesmo."

Há 4 meses Marcos teve uma intoxicação estomacal.

Eles estavam num restaurante muito bom, o maitre exalava riqueza por seu sorriso e os ornamentos nos talheres de peixe acusavam um momento especial.

Nervoso, Marcos não conseguia falar o que queria e acabou por comer de forma exagerada.

Lúcia começa a guardar suas pastas nas gavetas e prepara-se para almoçar.

Marcos se recorda de sua última tentativa de pedir Lúcia em casamento numa festa na casa de seus pais. Na hora H tropeçou e fraturou duas costelas.

Ele já está no restaurante há uma hora, ansioso.

"Destá vez eu vou conseguir", desabafa.

"Vocês são um casal de conto de fadas", confidenciou um amigo.

Lúcia desce pelo elevador

"Eu acho que você já sabe o que eu vou dizer, não sei por quê é tão difícil, mas eu... quero me casar com você. Horrível", pondera Marcos com o espelho do banheiro.

"Acho que já sei como vou fazer. Vou dizer o que vier na cabeça.", conclui.

Marcos senta novamente na mesa, decidido.

"Traga-me um champanhe, com duas taças garçom."

Os ponteiros do relógio correm rapidamente. O salão de almoço começa a presenciar a saída de alguns dos presentes.

A primeira garrafa já foi consumida, vêm a segunda, terceira, quarta...

Lúcia não vinha para o almoço, aquela hora podia ser encontrada no IML, vítima de um atropelamento, e num átimo, antes de morrer contra o vidro de um carro, viu passar à sua frente tudo o que sua vida poderia ter sido, mas não mais será.

São cinco e quarenta e cinco.

O despertador toca.

Milhares de pessoas se levantam ao mesmo tempo.

Uma delas...

BLA-BLA



As Leis da Informática

Primeira lei da informática: "Um computador moderno, uma máquina magnífica, rapidíssima, capaz de fazer coisas fantásticas e exibir em telas coloridas de alta resolução imagens maravilhosas, cuja a principal utilidade, é mostrar aos amigos que um computador moderno, é uma máquina rapidíssima, capaz de fazer coisas fantásticas e exibir em telas coloridas de alta resolução imagens maravilhosas."

Teoria do Tempo Relativo: "A maior vantagem do computador, é que ele pode fazer em minutos o que você levaria algumas semanas para fazer sem ele. A maior desvantagem do computador, é que, para realizar em minutos uma tarefa que você levaria algumas semanas para fazer sem ele, ter que dispendir alguns meses desenvolvendo um programa, uma planilha, um banco de dados ou algo semelhante. Isso sem contar o tempo gasto para aprender a usá-lo."

Primeira Lei de Piropo: "Quando for comprar uma nova máquina, faça um cuidadoso balanço entre custo e benefício e selecione uma configuração baseada no tipo de aplicativo que você pretende usar tomando em consideração suas necessidades futuras e a possibilidade de expansão do sistema."

Depois esqueça tudo isso e verifique, na sua roda de amigos,

quem tem a máquina mais poderosa e compre uma melhor."

Segunda Lei de Piropo: "Quando for comprar um novo disco rígido, verifique cuidadosamente a capacidade, levando em conta o sistema operacional da máquina, os principais aplicativos que pretende usar, o tipo e tamanho de seus arquivos de dados e o grau de segurança necessário para preservá-los, acrescentando sempre um fator de segurança adequado."

Depois, esqueça tudo isso e compre o maior que seu dinheiro puder comprar. E, mesmo assim, fique certo de que ele está cheio no máximo na metade do tempo que você imaginava."

Primeira Lei da Entomologia Digital: "não há bugs. O que você pensa que são bugs na verdade são características não documentadas."

Axioma Digital de Morfeu: "Recuse terminantemente qualquer editor de texto que não seja capaz de gerar índices analíticos, formatar páginas pelo menos em dez colunas, gerar tabelas automaticamente e usá-las como banco de dados ou justificar páginas na vertical. Evidentemente não é uma questão operacional, já que você jamais usará qualquer dessas funções."

O problema é que você não conseguirá dormir sabendo que seus amigos têm editores que fazem isso e você não. " Toda a indústria

moderna de software se baseia nesse axioma."

Teorema da Eletricidade Dinâmica: "Por mais rápido que você seja, a falta de energia ocorrerá sempre dez segundos antes de você salvar o arquivo." E o raio cairá antes que você desligue o modem.

Primeiro Teorema Cognitivo da Informática: "Quando você começa a interagir com um computador, a primeira impressão é de que jamais conseguirá aprender nada sobre esta máquina infernal. Não se preocupe:

Logo você aprenderá que a sua primeira impressão era correta."

Corolário da Ignorância Infinita: "Quanto mais se aprende sobre computadores mais se tem consciência da enormidade do que ainda falta aprender." Acredite.

Da Lei de Murphy: Como o computador realiza ações muito mais rapidamente que o ser humano, e segundo a lei de Murphy se algo tem a mais remota chance de dar errado, dará, temos que: "O que um computador erra em 3 seg, 30 homens não erram em 3 anos!"

Tia dos Doces Promove a festa dos bichos

Nesta Quinta-feira, às duas da tarde no Biênio ocorrerá uma grande festa, promovida pela Tia dos Doces e o Grêmio, onde estará presente, pelo menos por alguns segundos, um bolo de 9 metros de comprimento.

Chamamos todos os bichos e veteranos para participarem desta grande confraternização

