**Moderni računari i njihove karakteristike. Peta generacija računara - šta se očekuje?**

**Virtuelna realnost**

**Kristijan Petronijević**

**Uvod**

Računari su postali nerazdvojni deo naših života, evoluirajući iz jednostavnih mašina u kompleksne uređaje koji oblikuju našu svakodnevicu. Ovaj rad istražuje karakteristike modernih računara, sa posebnim osvrtom na očekivanja od pete generacije računara u kontekstu virtualne stvarnosti (VR).

**Karakteristike modernih računara**

Moderne računare karakterišu brojne inovacije. Procesorska snaga, izražena u gigahercima, omogućava bržu obradu podataka. Grafički procesori (GPU) postaju sve snažniji, omogućavajući realističnije prikaze u igrama i VR iskustvima. Takođe, velika brzina i kapacitet memorije omogućavaju istovremenu obradu velikog broja podataka.

**Virtualna stvarnost (VR) i uloga modernih računara**

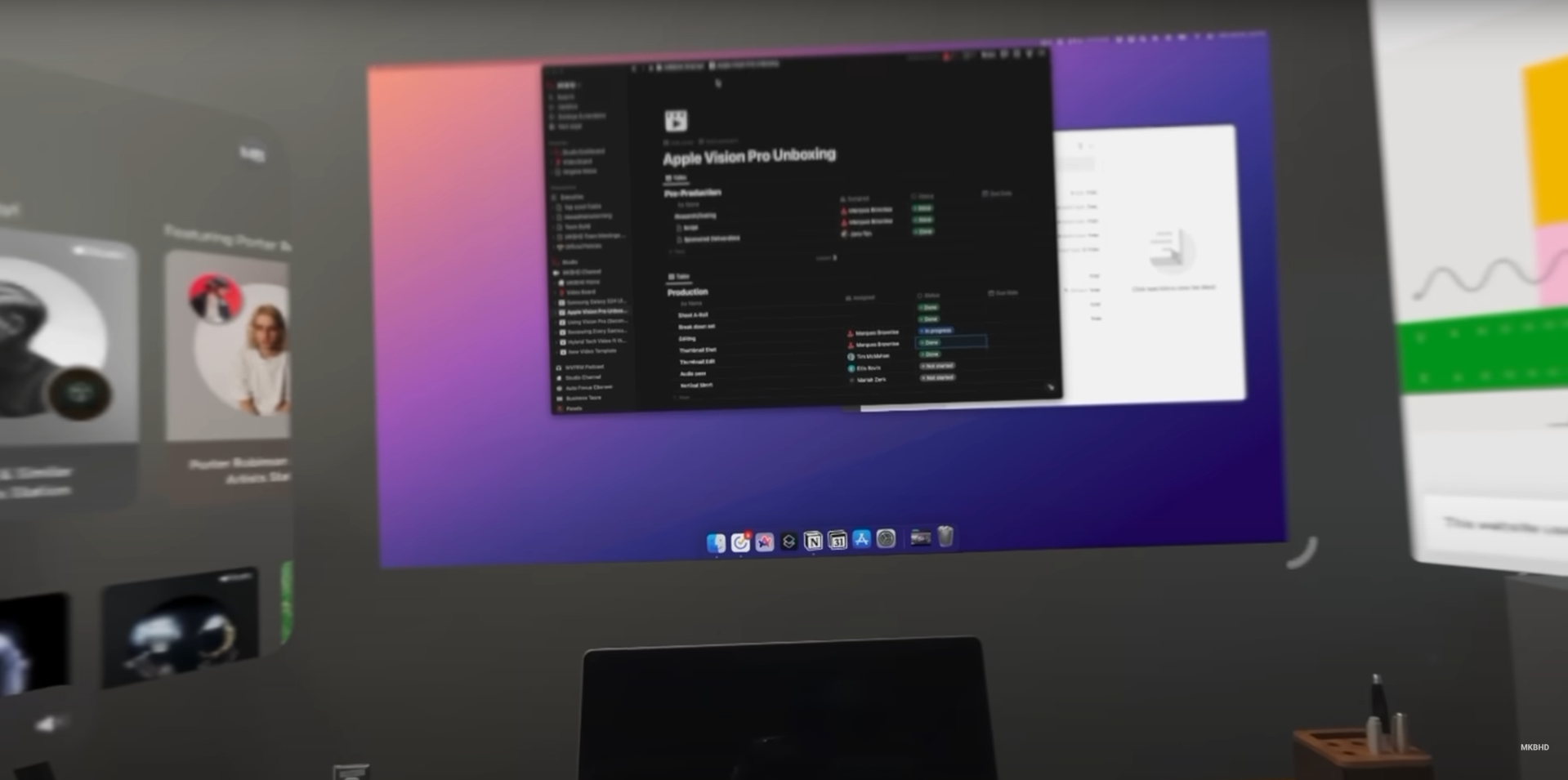
VR tehnologija predstavlja sledeći korak u interakciji sa digitalnim svetom. Kroz korišćenje VR naočara i kontrolera, korisnici mogu da se potpuno urone u virtuelni prostor. Moderne računare karakteriše sposobnost da podrže visoko kvalitetna VR iskustva, sa visokom rezolucijom, brzim osvežavanjem slika i niskim kašnjenjem, što je ključno za očuvanje imerzivnosti.

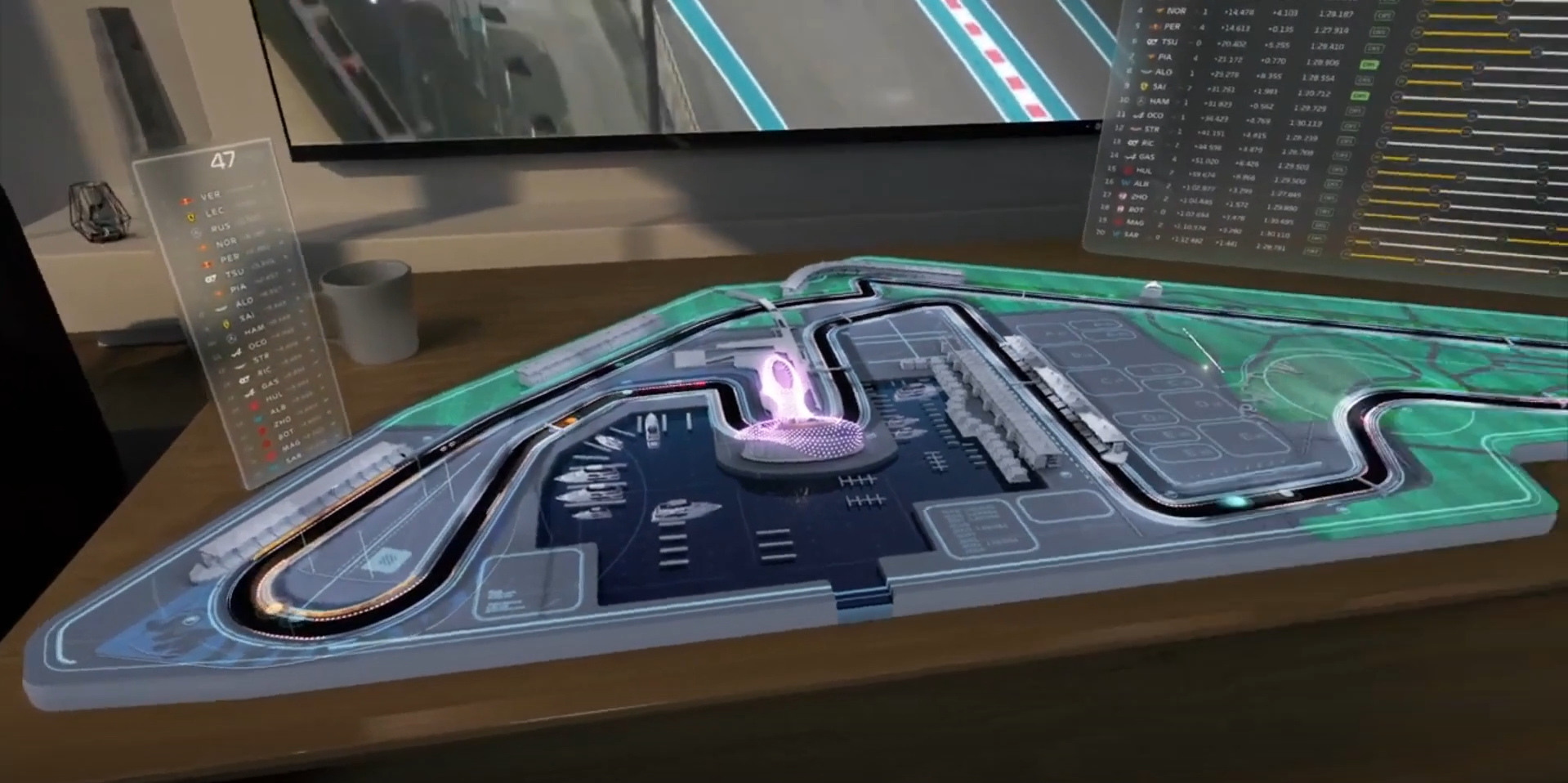
**Apple Vision Pro**

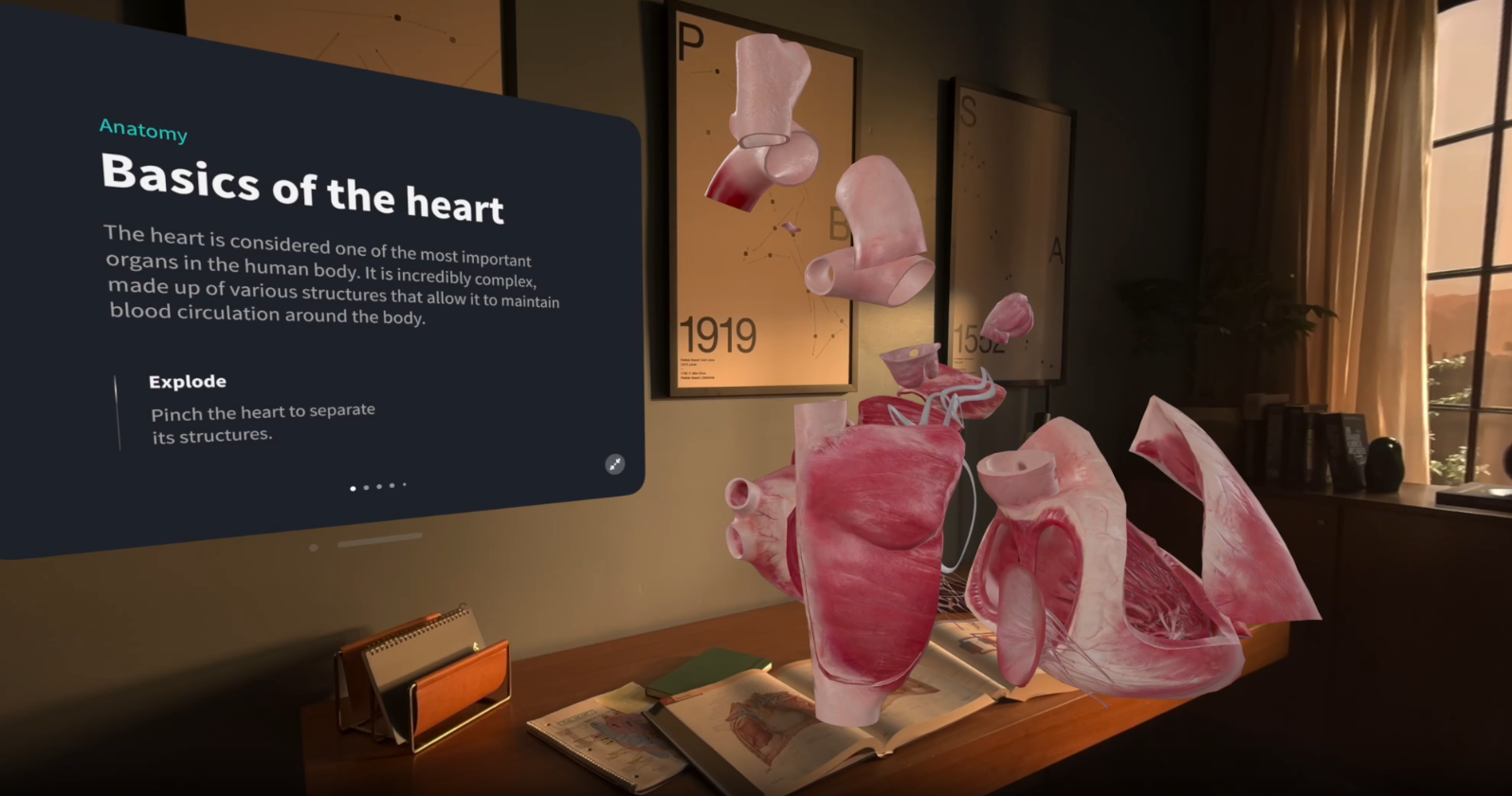
Naocare za virtuelnu realnost. Korisnik preko brojnih senzora i kamera ima utisak da je u stvarnom svetu iako vidi samo ekran naocara koji nije providan. Isto tako drugi ljudi imaju utisak da su naocare providne preko unutrasnjih kamera i senozora.



Koršćenje snage Macbook-a pro preko VR tehnologije. Ekran Macbook-a se zacrni samo kornsik vidi proizvoljan broj ekrana.



Primer gledanja formule jedan gde se projektuje cela staza i korisnik prati iz ptičije perspektive.

Primer učenja gde korisnik može da prati uživo rad srca, da ga razdvoji na posebne delove i da tako bolje vizualizuje. 

**Primena VR tehnologije**

Uzimajući u obzir raznolikost primena VR tehnologije, moderne računare vidimo kao ključne komponente u različitim industrijama. U oblasti zabave, VR omogućava korisnicima da se osećaju kao deo virtuelnog sveta igara ili filmova. U medicini, VR se koristi za obuku hirurga i terapiju pacijenata. U obrazovanju, VR omogućava učenicima da istražuju virtuelne prostore, poput istorijskih lokacija ili svemira.

**Peta generacija računara: Očekivanja i inovacije**

Peta generacija računara donosi sa sobom mnoge inovacije koje će revolucionizovati način na koji interagujemo sa tehnologijom. Jedna od ključnih tačaka je integracija veštačke inteligencije (AI) sa VR tehnologijom, što će omogućiti personalizovana iskustva korisnicima, kao i adaptaciju virtuelnog sveta u realnom vremenu prema njihovim potrebama i preferencijama.

**Zaključak**

Moderne računare i VR tehnologiju posmatramo kao spoj inovacija koji oblikuje našu digitalnu budućnost. Očekivanja od pete generacije računara su visoka, a integracija VR tehnologije i veštačke inteligencije otvara vrata novim mogućnostima u svim sferama naših života.