

TRIBUNA

QUARK

Data Estelar: 20120531 Ano 01 Número 06 www.ussventure.eng.br

Momento Nog:

Jogo dos Camisas Vermelhas

Mercado Quark:

Compras no Exterior: Cadastro no PayPal O Passado



E o Presente após 4 anos

Conhecimento: Amortecimento Inercial

Land Trivas:
Missão da
Adventure





A USS Venture em sua contínua missão de divulgar o Universo Star Trek em língua Portuguesa.

EDITORIAL

Data Estelar: 20120531

Ano oi Número o6

O ESPAÇO...A FRONTEIRA FINAL!

Depois dos 10 anos de existência do Grupo USS Venture, comemorados no ultimo dia 15 de março de 2012 (2386), outra data marcante merece destaque deste periódico eletrônico: Os 4 anos da presença do grupo no meta-universo do Second Life.

Após sua difusão no SL, o Grupo cresceu e assumiu sua posição junto aos fans brasileiros, utilizando a Internet como forma de união e divulgação do conhecimento de Jornada nas Estrelas. Novas ferramentas e redes sociais da Internet foram aos poucos incorporadas ao Grupo, aglutinando os fans dispersos pelos Brasil e exterior, em torno dos ideais e virtudes do Universo Star Trek.

As seções desta edição da TQ estão especiais, onde destacamos a transcrição de uma missão especial da nave USS Adventure na seção Land Trivas. Na seção "Conhecimento Trekker" está sendo publicado um artigo sobre o Sistema de Amortecimento Inercial das naves da Frota Estelar.

A Coluna "Antenados" vai trazer notícias sobre como foi realizado o sepultamento espacial do Sr. Scotty. O "Momento Nog" apresenta o jogo de cartas dos Camisas Vermelhas. E na seção "Frota Venture" temos uma entrevista com o Comandante B7web Xue.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa 04 Frota Venture 06 Mercado Quark 09 Momento Nog 09 Conhecimento Trekker 10 Land Trivas 13 Eventos 13 Coluna Antenados 15

Expediente

MDaniel Landman Editor Geral e Revisor

> Lionel Mota *Design Gráfico*

Tvashtar Uriza Repórter SL

Shran Zeid *Colunista*

Tvashtar Uriza Elemer Piek Mdaniel Landman *Fotos e Imagens*

Diversas Imagens foram retiradas de sites públicos da Internet e processadas para está publicação.



Reportagem de Capa



Meta Universo Second Life: 4 anos de Grupo USS Venture

Por MDaniel Landman

Em maio de 2008 o Grupo foi implementado no universo do Second Life com a construção da Estação de Treinamento Venture 71854 tendo sido desenvolvida para ser uma unidade de simulações operacionais táticas da nave estelar USS Venture. O grupo desde então teve um desenvolvimento expressivo, incorporando novos membros de todas as partes do Brasil e do Exterior.

Desde os primeiros passos neste universo virtual, percebemos a potencialidade de poder proporcionar uma "segunda vida" Star Trek aos membros do Grupo USS Venture.



Cabe ressaltar que o Seocnd Life, não é um jogo, pois de forma geral, não existem pontos, pontuação, vencedor ou perdedor, níveis, objetivos estratégicos, ou algum enredo próprio, características essenciais dos jogos on-line.

USS VENTURE NCC 71854 www.ussventure.eng.br



Primeira Estação ET 71854 com a Nave USS Shadow NX2 Docada

O Second Life (também abreviado simplesmente por SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano.

Os usuários podem visitar este mundo virtual como se fossem lugares reais, explorando, conhecendo outros moradores, socializando, participando de atividades individuais e de grupos.



Procuramos utilizar o Second Life para viver em outra vida, porém virtualmente em 3D. Neste contexto, podemos construir o Universo Star Trek de século 24, aqui e agora.

O Grupo USS Venture, na data estelar 20080405, iniciou o processo de implantação de sua Estação de Treinamento e hoje conta com uma estrutura própria onde são desenvolvidas diversas atividades diariamente, sejam aulas, treinamentos, simulações, Grupos Avançados, tudo baseado no Universo Star Trek.

Estas atividades são realizadas em ambientes criados pelos próprios membros com funções e interações específicas.



Reportagem de Capa



Como franquia, na os membros interessados em se aprofundar no conhecimento do universo Star Trek podem frequentar Academia а onde terão aulas Venture, sobre mais diversos os assuntos desde engenharia dos motores de dobra até a formação dos planetas.



Conforme o desenvolvimento pessoal de cada membro e a sua participação, sua patente vai sendo atualizada, seguindo o padrão da Frota Estelar. Medalhas e condecorações específicas também são concedidas a quem se destaca.

Com todas essas atividades o Grupo Venture vem crescendo muito neste ambiente, onde hoje temos uma ilha completa somente nossas para atividades, 3 naves da Frota Venture, 1 Doca Espacial, 1 Estação Espacial, além de vários ambientes totalmente operacionais e interativos com usuários. **Procuramos** sempre evoluir as tecnologias empregadas para proporcionar a melhor experiência do século 24 em nossos dias.

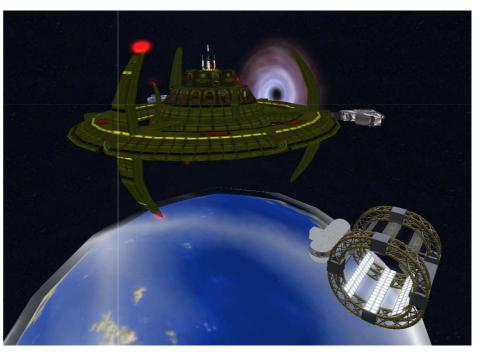
O resultado disso é um Grupo vivo e operante que sempre busca melhorar cada membro, e como isso, melhorar a si próprio como entidade que busca a divulgação dos ideais e filosofias do Universo Star Trek.

"... é um Grupo vivo e operante que sempre busca melhorar cada membro..."

Realizamos a pouco tempo uma de nossas Cerimônias de Promoção e Entrega de Medalhas aos membros do Grupo, onde podemos notar e Comprovar o desenvolvimento pessoal de cada membro.



Venha você também fazer parte desta comunidade e experimentar um pouco do futuro agora, nem que seja virtualmente, conhecer е novos amigos de todas as partes do Brasil e até do Exterior. 0 Grupo USS Venture quer contar com você neste meta-universo virtual, para que também você possa colaborar conosco nesta missão.



Estação Espacial DS6 e a Doca Espacial em Órbita do Planeta Trivas





Frota Venture



Entrevista com o comandante byweb xue

por Tvashtar Uriza

A TQ realizou esta entrevista com o Sr. B7Web Xue, sobre como construir naves do Universo Star Trek no Second Life.

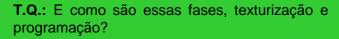
T.Q.: Dentro do Second Life, sua especialidade é a construção de naves. Fale-nos um pouco sobre seu trabalho no SL.?

B7Web Xue: O importante, ao construir naves no SL, principalmente naves do universo StarTrek, é ter em mente a não preocupação em tentar fazer uma nave exatamente igual aos filmes, devido as limitações que a estrutura do Second Life possui. O principal objetivo é tentar fazer uma interpretação das naves e assim poder adaptar essas características básicas de uma nave de StarTrek para as naves criadas no SL.

T.Q.: Quais são as etapas de construção?

B7Web Xue: São várias. Primeiro, há a definição do modelo ou classe da nave. Nessa etapa você escolherá qual nave deseja interpretar e reproduzir no SL. No caso da USS Venture, temos basicamente dois tipos de naves, definidos pela quantidade de Primitivas* (prims). A quantidade de prims define o script de vôo que será adotado nas naves: naves pequenas, até 30 prims, caso das naves auxiliares; e naves grandes, até 250 prims, que é o caso da USS

Adventure. USS Andor. USS Nautilus. Definido o tamanho da nave, damos atenção à escala ou dimensões da nave. No caso da USS Venture, chegamos a essas dimensões de tamanho através de várias experiências de tentativas e erros. Depois, partimos para a construção propriamente dita, que é a união de vários Prims (quadrados, triângulos, esferas, cilindros, entre outros objetos geométricos). Essa união basicamente é a composição que irá modelar a forma de sua nave. Estando o modelo básico da nave pronto, passamos para a fase de texturização e programação (script).



B7Web Xue: Na texturização, chegamos na parte da "pintura", onde definimos a cores e textura que a nave irá conter, seu casco externo, seu interior, painéis, portas, cadeiras e etc. Essa texturização é feita colocando imagens sobre os lados das primitivas. A fase de texturização é muito importante, pois nela definimos a personalidade da nave e de seu interior. Na fase de programação introduzimos todos os scripts necessários para dar função aos vários aspectos da nave. Esses scripts vão de uma simples função para que o avatar sente em uma cadeira, até funções de sensores da nave.

T.Q.: Quantas pessoas, ou melhor, quantos avatares cabem nas naves?

B7Web Xue: Nas naves pequenas, normalmente dois avatares, um piloto e um canhonheiro. No caso das naves grandes, a tripulação é composta de 1 capitão, 1 piloto, 1 engenheiro, 1 oficial de ciências, 1 tático.

T.Q.: Quem são as pessoas envolvidas em todas as etapas de construção de uma nave?



Frota Venture



ENTREVISTA COM O COMANDANTE B7WEB XUE (Continuação)

por Tvashtar Uriza

B7Web Xue: No desenvolvimento de uma nave grande normalmente há o envolvimento de várias pessoas, dando opiniões, sugestões, mas sempre o construtor principal da nave é o responsável. Na fase de texturização e programação são envolvidas pessoas do grupo com grande experiência nessas áreas específicas. Para script, normalmente são chamados Comodoro Elemer Piek ou Comandante RonnAndrew.

T.Q.: Quanto tempo leva do projeto à construção?

B7Web Xue: O projeto de construção de uma nave grande, até 250 prims, pode levar de várias horas a vários meses.

T.Q.: E o tempo para a homologação de uma nave?

B7Web Xue: A homologação da nave é uma fase bem demorada. No caso da USS Nautilus, levou 6 meses. Nessa fase, é preciso adequar as naves às Regras para as Naves da Frota Venture - Versão 1.2 que se encontra no fórum da www.ussventure,eng.br:

http://ussventure.1talk.net/t367-regras-para-as-naves-da-frota-venture

T.Q.: Qual é a etapa mais difícil?

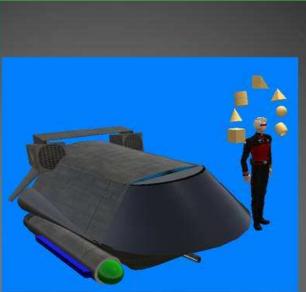
B7Web Xue: É a fase de homologação.

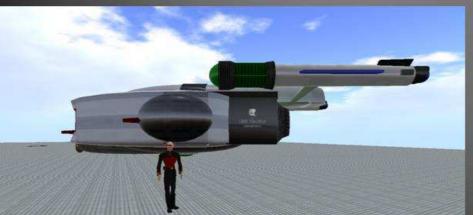
TQ: Muito obrigado pela entrevista a este periódico e parabéns pelo seu trabalho.

B7Web Xue: Obrigado Srta. Uriza!









No alto, à esquerda, as formas geométricas básicas, ou prims (sendo editadas). À direita, uma nave auxiliar, com 30 prims.

Ao lado, a nave USS Nautilus, com 256 prims.

USS VENTURE NCC 71854 www.ussventure.eng.br





Mercado Quark



Compras Star Trek no Exterior - Parte 2!!!

Conforme esta Seção antecipou na edição passada, nosso novo colaborador Sidnei Startrek escreveu um artigo para o site da USS Venture com todas as dicas de como realizar estas compras no exterior com toda segurança. A integra deste artigo pode ser visualizada no site oficial do Grupo USS Venture, confiram: www.ussventure.eng.br

Entretanto esta seção irá reproduzir alguns pontos importantes para a segurança dos fans nas compras nos mercados internacionais.

As compras pela internet não são um bicho de 7 cabeças e, tomando-se alguns cuidados, não oferecem riscos ao comprador. Vamos focar as compras nos Estados Unidos através do Ebay (www.ebay.com), fundado em 1995. Porém tais regras podem ser utilizadas em quaisquer lugares que aceitem Paypal.

PayPar No Brasil já temos o Paypal. Em grosso modo, ele é um Banco que pertence ao Ebay. Quase todas as transações passam por ele. Basta entrar no site www.paypal.com.br e se cadastrar. Lá você vai registrar seu Cartão de Crédito e email, gerando um eventual apelido e uma senha para seu uso em qualquer compra, seja nacional ou mesmo internacional. Cuidado com essa senha!!! Nunca, mais nunca mesmo, dispense o uso de um sistema antivírus diariamente atualizado, principalmente contra cavalos de troia.

Aconselho a também confirmar o endereço, sendo que para tanto, o Paypal lança em seu cartão de crédito uma compra fictícia para verificação em e-mail e cartão. Muitos vendedores somente permitem compras daqueles cujos endereços foram conferidos pelo Paypal.

No próximo número da TQ falaremos sobre o cadastramento no e-bay. Até lá!!!

Momento Nog



Jogo de Cartas dos Camisas Vermelhas

Todos sabemos o que acontece com os camisas vermelhas nas Séries Star Trek. Então estamos prontos para o "Redshirts Card Game", desenvolvido pela ThinkGeek.

Trata-se de um jogos de cartas no estilo "os amigos que se danem", onde o objetivo é matar todos os camisas vermelhas com menos chances de sobrevivência através de 108 cartas, com ilustrações feitas por David Reddick, antigo colaborador dos sites Roddenberry.com e StarTrek.com.

O "Redshirts Card Game" custa US\$19,99 na loja ThinkGeek, que sempre é bom lembrar, aceita encomendas internacionais.



USS VENTURE NCC 71854 www.ussventure.eng.br



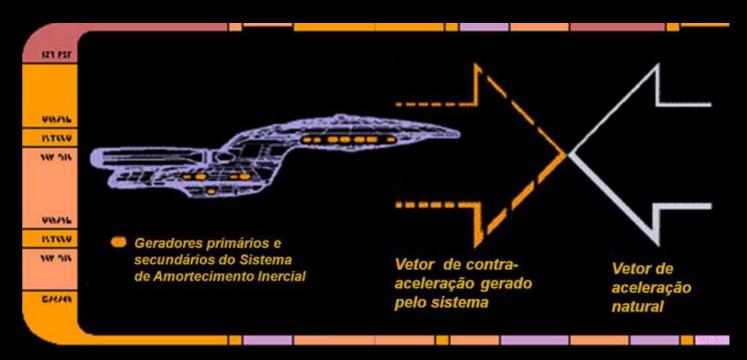


Conhecimento Trekker



SISTEMAS DE AMORTECIMENTO INERCIAL

Publicamos a seguir mais um artigo técnico e ficcional sobre os diversos conceitos tecnológicos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas. Desta vez focaremos o SISTEMA DE AMORTECIMENTO INERCIAL. Este Sistema é de suma importância para as viagens espaciais a velocidades de dobra, pois sem ele a tripulação de uma nave estelar seria pulverizada devido as forças de aceleração no momento que entraria em velocidade de dobra espacial.



Em naves estelares, mesmo as manobras normais, envolvem forças derivadas de grandes acelerações de massa. Estas forças envolvidas dentro das naves certamente iram esmagar ou pulverizar a tripulação, se eles não estivessem protegidos por uma série de campos de força especiais.

O fato das naves estelares do Universo Star Trek se moverem em velocidades muito altas tem sérias implicações para a segurança da tripulação. Sem alguma forma de proteção, o corpo humano seria incapaz de resistir ao tipo de forças gerado pelos simples motores de impulso de uma nave e seriam esmagados contra os anteparos dos decks, bem como os objetos sairiam voando a velocidades absurdas e se tornaríram verdadeiros "projeteis" causando diversos danos a tripulação e a própria nave.

Para evitar que isso aconteça, utiliza-se uma série de campos de forças com simetrias variáveis, que absorvem as forças de inércia em função dos deslocamentos da nave. Esta rede de campos de força é conhecida como Sistema de Amortecimento Inercial (Inertial Damping System - IDF), e sem este sistema, mesmo a viagem interestelar mais básica seria impossível.





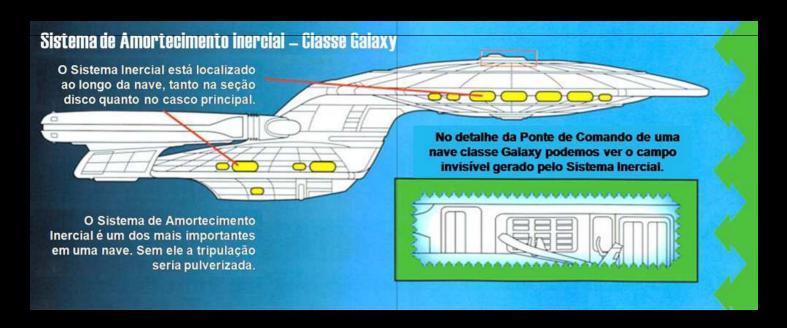
Conhecimento Trekker



Os amortecedores de inércia operam em todas as áreas habitáveis da nave. Este sistema gera um campo de força de baixo nível, cerca de 75 millicochranes em média, através geradores específicos envolvem pessoas e objetos. Com o objetivo de manter os ambientes livres dos efeitos das forças de inércia que atuam sobre as mudanças de velocidade e direção da nave, o Sistema de Amortecimento Inercial tenta prever a quantidade de força que será gerada pelas manobras das naves. Os computadores, em seguida, ajustam a intensidade dos campos de força para absorver a quantidade apropriada de força inercial.

Estes computadores da nave tem capacidade de reconhecer as manobras programadas pelo oficial navegador, tendo em vista estar programado exatamente o que vai acontecer, e os tripulantes raramente sentem qualquer aceleração ou mudança de direção. Existe um lapso de tempo, entre o impulso da manobra e a atuação do sistema, mas é de apenas 300 milissegundos. O Sistema de Amortecimento Inercial e bem menos eficaz quando a nave é atingida por disparos de armas energéticas ou o oficial navegador inicia manobras extremamente brusca ou inesperadas.

Em uma nave estelar classe Galaxy, a energia para Sistema de Amortecimento Inercial é fornecida por seis geradores, dois no casco da engenharia, mais especificamente no deck 33, e quatro no casco da seção disco no deck 11. O sistema conta com mais seis geradores secundários para fornecer uma backup de emergência: três em cada casco. Cada um dos geradores tem um conjunto de doze fontes de grávitons polarizados de 500 que alimentam um amplificadores de campos de distorção do subespaço de 150 millicochranes.







Conhecimento Trekker



Em circunstâncias normais, os geradores primários operam em turnos de 48 horas com um período de repouso de 12 horas para manutenção e desmagnetização. As fontes de grávitons polarizados são especificadas para operação até 2.500 horas, onde depois desse período, os elementos supercondutores requerem manutenção de rotina.





O Sistema de Amortecimento Inercial usa sua própria rede de condutores de onda de molibdênio revestido, que estão geralmente em paralelo com os condutores utilizados pelo sistema de campo de integridade estrutural. Os campos amortecedores de inércia são emitidos por placas sintéticas de gravidade iguais a da figura acima.

Se necessário, o Sistema de Amortecimento Inercial pode funcionar como um gerador reserva. No entanto, no modo de vôo normal, pelo menos, dois dos geradores estão ativos em cada casco da nave. Se manobras radicais forem necessárias devido a uma situação extraordinária, os geradores restantes podem entrar em funcionamento imediato.

PROCEDIMENTOS EM CASO DE FALHA DO SISTEMA:

O comprometimento ou a falha dos cinco geradores do Sistema de Amortecimento Inercial requer que a neve seja conduzida a um imediato estado de alerta vermelho. O Comando tem a incumbência de primeiramente estabilizar a situação,



tomar providências para minimizar o risco potencial e, em seguida para iniciar as manobras de desaceleração cuidadosa.

A nave deve ser retirada de velocidade de dobra, passando a sub-luz, exceto em situações de combate. Sair de dobra deve ser uma manobra simples de colapso do campo de dobra para desaceleração natural. Uma vez que o Comandante da engenharia, ou o Chefe de Operações. determinar que as falhas do sistema não são mais uma ameaça imediata, os procedimentos de conservação de energia devem ser iniciado por causa da possibilidade da nave não poder fazer uma mudança significativa no curso ou velocidade por um período de vários dias.

Comando da Frota Estelar deverá notificado para uma possível assistência, esforços incluindo de resgate, caso As Operações de Resgate necessário. incluem a substituição dos componentes de geração de campo do Sistema, ou a evacuação da tripulação e abandono da nave espacial para posterior reboque até uma Base Estelar.

Artigo por: Almirante MDaniel Landman ussventure@uol.com.br

Fontes: Memory Alpha e Federation Starship Datalink

Publicado no site da USS Venture na data estelar 20110121





Land Trivas

Por Kharan Resident

DIÁRIO DE BORDO - Data Estelar 20120527

"Computador, iniciar gravação do diário de bordo do posto Tático....... Tenente Jr. Kharan Resident.

Após algumas semanas de missões tranquilas de patrulhamento, a USS Adventure foi enviada para investigar se a trajetória de um asteróide apresentava risco a Estação DS6 e, se fosse o caso, deveríamos destruí-lo.

A USS Adventure partiu com a seguinte tripulação: o tenente Milton Zapatero no comando, o comodoro Elemer Piek na navegação, eu novamente na estação de engenharia, o cadete Dageronne no posto tático e o cadete Herekua na estação de ciências. Esses últimos, recém promovidos, participariam devido ao pouco risco da missão.



Localizamos o asteróide e constatamos que sua trajetória o levaria perigosamente perto da Estação DS6 e era composto de metais densos, causando muito estrago em caso de colisão.

Seguindo ordens, eu e o cadete Herekua assumimos os canhões e abrimos fogo.



A destruição do asteróide demorou um pouco devido a sua constituição.

Enquanto o bombardeávamos chegou uma mensagem de socorro de um planetóide de dilithium. A mineração de colônia mineradora havia sido tomada por neocadarssianos, que saquearam todo dilithium, e mantinham os Comodianos como reféns. A transmissão estava sendo feita de um antigo radio subespacial em um dos depósitos subterrâneos. que neocadarsianos não haviam encontrado.



Evidentemente estávamos tensos, pois agora havia uma possibilidade razoável de um combate e tínhamos dois novatos a bordo. Mas não havia escolha, afinal era uma

Eventos

FAN FESTIVAL 2012 em 24/06/2012 – 10:00 horas – CECAQ Abolição - Rua Macedo Braga, 78 – Abolição – Rio de Janeiro, RJ

Lançamento do livro: Crônicas dos Senhores do Castelo 2 -Efeito Manticore, - 24/06/2012 – 19hs – Livraria Curitiba -Shopping Palladium Av. Kennedy 4121, Curitiba, PR

36ª Confederação - F.F.E.S.P. - Especial 25 Anos da Nova Geração - 21 de Outubro de 2012 - Rua Tamandaré, 348 -Liberdade - São Paulo, SP

em missão de socorro.

Saímos de dobra em coordenadas distantes suficiente para que as naves neocadarsianas não nos detectassem. Os sensores indicaram quatro naves neocadarsianas em órbita!

alerta vermelho foi acionado, polarizando automaticamente a nave e novamente cadete 0 eu Herekua assumimos os postos combate. Nos concentramos inutilizar em esses armamentos, o que conseguimos, graças trabalho em conjunto. Devo observar que cadete Herekua se saiu muito bem no manuseio dos canhões para um novato.





Land Trivas



A sondagem do planetóide, indicou a presença de neocardassianos. O tenente Milton organizou as equipes de desembarque nas naves Tuvix: eu junto com o cadete Herekua; o tenente Milton e o cadete Dangeronne. O comodoro Elemer foi sozinho.

Após pousarmos, os neocardassianos ensaiaram uma emboscada. O comodoro Elemer ordenou que avançássemos lado a lado atirando, os ponteiros dando cobertura aos posicionados no centro.

O cadete Dageronne executou manobra de maneira impecável! Já 0 cadete Herekua saiu da formação, avançando um pouco além do que deveria. De qualquer forma, todos foram abatidos. Encontramos os comodeanos que haviam sido aprisionados. Eles nos informaram que os neocadarsianos levaram até o dilithium necessário para o fornecimento de energia do complexo, que estava mantendo o suporte de vida graças a um velho reator, que não se manteria muito tempo em operação.



Realizamos uma busca e na superfície encontramos os destroços de uma nave de transporte neocardassiana. Através do computador de bordo, descobrimos que uma nave neocardassiana estaria nas coordenadas 142, 126, 2561 para receber a carga roubada.

Essas coordenadas indicavam uma posição bem mais próxima do planetóide do que desta para a Estação`DS6, portanto voltamos a Adventure e rumamos ao ponto de encontro.



Dessa vez fomos detectados rapidamente. O tenente Milton ordenou alerta vermelho, e concentramos fogo nos armamentos enquanto éramos alvejados. Felizmente, conseguimos desabilitar as armas inimigas sem qualquer dano relevante.



O comod. Elemer permaneceu na USS Adventure, e as equipes de desembarque abordaram a nave de guerra neocardassiana. No hangar haviam vários compartimentos de contenção com cristais de dilithium. Alguns tripulantes deixaram claro que não éramos bem vindos.

Após eliminarmos a oposição, optamos por pegar apenas um dos compartimentos de contenção, pois bastava para manter o centro de processamento.

O tenente Milton e os cadates montaram guarda, enquanto renderizei o módulo de carga e dos carreguei com um compartimentos de contenção. Ao final da operação, o cadete Herekua e eu levamos a carga ao planetóide, e os outros regressaram a Adventure. A carga foi entreque aos minaradores.



Novamente, quero oficializar os parabéns aos cadetes que, considerando as suas inexperiências, souberam se portar de modo adequado as situações apresentadas.

Fim do diário."











Por MDaniel Landman

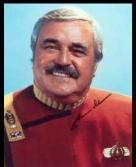
As Cinzas de nosso Engenheiro no Espaço!

Nosso querido ator James Doohan, o Sr. Scotty da Série Clássica, morreu em julho de 2005, aos 85 anos, devido a complicações de uma pneumonia e Mal de Alzheimer. O ator canadense expressou como último desejo ser cremado e ter suas cinzas lançadas ao espaço.

Esta missão foi encomendada a empresa particular Space Exploration Technologies – SpaceX - para o enterro espacial. Foram realizadas duas tentativas: A primeira em 2007, mas o foguete falhou e a cápsula com as cinzas foram parar no deserto do Novo México, e a segunda tentativa foi em 2008, quando a SpaceX tentou novamente, mas desta vez o foguete explodiu e acabou no oceano Pacífico.



A SpaceX não desistiu e a cápsula Dragon foi carregada pelo foguete Falcon 9, que decolou às 4 horas e 44 minutos (Brasília), nesta ultima terçafeira dia 22, do Cabo Canaveral na Flórida, tornando-se a primeira missão particular realizada com pleno sucesso a Estação Internacional ISS.





No total foram 308 restos mortais transportadas em latas acondicionadas para este fim, que ficarão

em órbita por cerca de 1 ano, quando queimarão na reentrada na atmosfera. As famílias pagaram 3.000 dólares pelo privilégio de ter os restos mortais de seus entes queridos enviados para a órbita da Terra.



A cápsula com todas as cinzas foi colocada no segundo estágio do foguete. Entre eles, estava o engenheiro Bob Shrake, que dedicou a vida a desenvolver controles para naves espaciais da NASA e o astronauta veterano Gordon Cooper, que foi o primeiro astronauta a dormir no espaço e o último homem a participar de uma missão sozinho.



Acima temos a Cápsula Dragon se conectando a Estação ISS, onde levou alguns suplementos para os astronautas em órbita. A Missão foi considerada um sucesso e a SpaceX assinou um contrato de US\$ 1,6 bilhão para fazer 12 vôos espaciais para a NASA

Coluna por:

Shran Zeid (escrita excepcionalmente por

MDaniel Landman)

Imagens: www.startrekonline.

USS VENTURE NCC 71854 www.ussventure.eng.br





STAR TREK







Assistam no Canal do YOUTUBE: http://www.youtube.com/user/ussventure2002