

[Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się



- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Nowe technologie](#)

Pierwszy polski produkt w amerykańskich sklepach Apple



Elektroniczna kostka do gry DICE+ jako pierwszy polski produkt trafi do amerykańskiej sieci sklepów Apple Store. Urządzenie współpracuje z tabletami i umożliwia interaktywną zabawę dzięki kilkunastu aplikacjom z grami planszowymi. Jego twórcy liczą, że popularnością dorówna tradycyjnym kostkom do gier planszowych i sprzeda się w milionach sztuk.

- Jeśli rzucimy kostką obok tabletu, ona automatycznie przekaże wynik do urządzenia. Dzięki temu rozgrywka jest bardziej interaktywna i ciekawsza niż w przypadku gier, które skupiają się tylko i wyłącznie na tablecie. A co najważniejsze - pozwala dwóm osobom swobodnie grać na tablecie - tłumaczy w rozmowie z agencją informacyjną Newseria Biznes Patryk Strzelewicz, jeden z pomysłodawców kostki DICE+.

Kostka DICE+ („dice” to po angielsku właśnie kostka do gry) to niewielkie urządzenie, przypominające dużą tradycyjną kostkę do gier. Ma wbudowanych sześć diod, akcelerometr, procesor, magnetometr oraz system komunikacji Bluetooth 4.0. Jak podkreślają producenci, dzięki licznym podzespołom obsługa kostki jest bardzo intuicyjna.

Urządzenie zostało po raz pierwszy zaprezentowane w 2012 r. Trzy miesiące temu kostka została wprowadzona do sprzedaży. Kluczowym momentem była przedpremierowa prezentacja na marcowych targach CeBIT w Hanowerze, gdzie kostką DICE+ zagraли premier Donald Tusk razem z kanclerz Niemiec Angelą Merkel. Wprowadzenie kostki do oferty Apple Store to przełomowe wydarzenie dla polskiego rynku IT.

- Po dwóch latach intensywnych prac nad technologią, ale też nad całą konstrukcją i nad aplikacjami, udało nam się przekonać Apple Store do tego, żeby wstawić ten produkt do ich sklepu jako pierwszy produkt z Polski z branży game'ingowej - mówi Strzelewicz.

Dodaje, że pomysł na kostkę to tylko dostosowanie znanej od tysięcy lat tradycyjnej kostki do możliwości tworzonych przez technologię. DICE+ jest sprzedawana w pakiecie z kilkunastoma aplikacjami, a Apple Store mają wyłączność na handel tym urządzeniem.

Strzelewicz liczy, że elektroniczna kostka okaże się równie popularna jak ta tradycyjna. Przewiduje sprzedaż liczoną w milionach sztuk na całym świecie. Podkreśla, że wraz ze wzrostem liczby tabletów zwiększy się zapotrzebowanie na urządzenia dodatkowe, takie jak DICE+. Choć DICE+ będzie dostępna w Apple Store, kostka współpracuje z tabletami zarówno z systemem operacyjnym iOS, jak i z Androidem.

Źródło: www.newseria.pl

<http://laboratoria.net/technologie/20088.html>

Informacje dnia: [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedzinę na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#) [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedzinę na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#) [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedzinę na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#)

Partnerzy