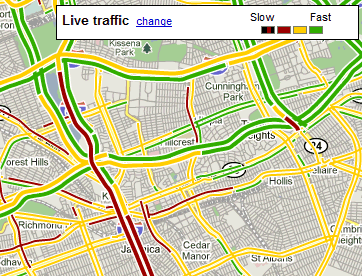
**Tangible computing: The SandyStation**

The SandyStation è un gioco interattivo sviluppato da Impact Hub Boston in Repubblica Ceca e composto da un grosso contenitore di sabbia bianca affiancato da una Kinect ed un proiettore. Nel vero senso della parola, è possibile modellare la sabbia del contenitore per costruire paesaggi la cui altezza verrà catturata ed analizzata dalla kinect e colorata tramite il prioiettore come se fosse una cartina topografica: rilievi di tonalità marrone, pianure di tonalità verde, mari e fiumi. L’acqua è animata in maniera realistica, “poggiandola” in un punto infatti sarà possibile vederla scorrere verso le parti più basse della mappa fino a formare laghi o mari. Stesso discorso vale per la lava che è possibile creare dinamicamente.  
  
Oltre l’aspetto puramente ludico che unisce quello di un God-Game e del costruire castelli e paesaggi di sabbia in spiaggia, il sandbox ha subito trovato diffusione in musei e scuole come intrattenimento educativo verso grandi e piccoli. SandyStation è uno straordinario esempio di come con la semplice computazione computerizzata ed il supporto di una kinect e di un proiettore è stato possibile re-inventare il giocare con la sabbia.  
Gli sviluppatori attualmente stanno lavorando su altri software per poter ampliarne l’utilizzo, sia a scopi ricreativi che educativi.

**Locative Computing**

Il sistema “Live Traffic” è un esempio di Locative Computing nel senso stretto della parola. Google infatti, tramite le connesioni mobile ai suoi servizi, localizza e stima, entro un margine di correttezza dipendende da diversi fattori, il traffico della rete stradale.

Il servizio di Google nasce all’incirca nel 2004 ed è ora presente nelle maggiori città e centri abitati di oltre 50 paesi, con un numero di utenti di diverse decine di milioni.  
Oltre alla necessità di tracciare la posizione degli utenti mobile e di calcolarne lo spostamento e la presenza in una determinata strada, vengono applicati ulteriori analisi come ad esempio la presenza di mezzi pubblici (nei quali vi sono un numero maggiore di persone concentrate e, non dovendo guidare, probabilmente connesse alla rete) da escludere dal conteggio per definire una strada libera o affollata.  
Se da un lato la localizzazione pone naturalmente la sfida della privacy, per la quale Google ha previsto la possibilità di aderire al servizio in maniera anonima, dall’altro lato della bilancia vi è anche la possibilità concreta di poter analizzare e gestire il traffico in maniera intelligente, prevedendo possibili ingorghi ed evitandoli semplicemente suggerendo ai guidatori strade alternative, con notevoli risparmi economici in termine di carburante risparmiato ed inquinamento evitato oltre in futuro alla possibilità di segnalare in tempo reale la presenza di ostacoli o incidenti.

**Intelligent Enviroment**