intcode;

string proxy;

Console.WriteLine("put the code");

code = int.Parse(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("where agency are u from?");

proxy= Console.ReadLine();

int a = passcode / 100000;

int b = (passcode / 10000) - (a \* 10);

int c = (passcode / 1000) - (b \* 10) - (a \* 100);

int d = (passcode / 100) - (c \* 10) - (b \* 100) - (a \* 1000);

int e = (passcode / 10) - (d \* 10) - (c \* 100) - (b \* 1000) - (a \* 10000);

int f = passcode - (a \* 100000) - (b \* 10000) - (c \* 1000) - (d \* 100) - (e \* 10);

bool CheckCIA = (proxy == "CIA") && (f % 3 == 0) && ((e != 1) && (e != 3) && (e != 5)) && ((c >= 6) && (c != 8));

bool CheckFBI = (proxy == "FBI") && (a >= 4 && a <= 7) && (d % 2 == 0 && d != 6) && (b % 2 == 1);

bool CheckNSA = (proxy == "NSA") && (30 % f == 0) && (d % 3 == 0 && d % 3 == 1) && (f == 6 || e == 7 || d == 7 || c == 7 || b == 7 || a == 7 );

bool Check proxy = CheckCIA || CheckFBI || CheckNSA;

Console.WriteLine("code : {0}", Checkproxy);

1. **เลนส์ 3D**  
    เป็นภาพ 3 มิติ

ที่เห็นตอนเราใส่แว่น VR เรียกว่า ///สะเตริโอสะโคปี้///

โดยอาศัยหลักการจากตาของเราจะเห็นภาพวัตถุ

ในมุมที่ต่างกันเล็กน้อย

ซึ่งสมองของเราจะนำมาประมวลผลอีกที

ด้วยหลักการนี้เอง การทำงานของแว่น VR

จึงต้องทำงานร่วมกับซอฟต์แวร์

โดยซอฟต์แวร์จะ เป็นตัวแสดงภาพ 2 ภาพทางซ้ายและขวา

และเครื่องมือหลัก คือ สมองของเราที่จัดการประมวลผลทำให้เป็นภาพ 3 มิติ

**2.Gyroscope**  
 เป็นแว่น VR เมื่อเราหมุนคอ ภาพก็จะเปลี่ยนตาม เหมือนเราอยู่ในสถานที่จริง อย่างเช่น

ลองเล่นเกมส์ประเภทรถไฟเหาะก็จะเห็นมุมมอง 360 องศา

เครื่องมือที่ทำให้ระบบรู้ว่าเราหันซ้ายขวา

ก้มหน้าหรือเงยหน้าก็คือ Gyroscope ที่อยู่ในสมาร์ทโฟน ถ้าอยากทราบว่าในโทรศัพท์เรามี Gyroscope หรือไม่

ลองกลับโทรศัพท์ ถ้าหน้าจอหมุนตามก็แสดงว่ามี Gyroscope

**3.Software**  
 ซอฟต์แวร์ทำหน้าที่สร้างมุมมองทางซ้ายและขวาที่มีมุมต่างกัน เพื่อให้สมองเราประมวลผลเป็น 3 มิติซึ่งมีมากมายและเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากมีความนิยมที่แพร่หลายมากขึ้น โดยแอพพลิเคชั่นที่ผู้เขียน ลองใช้งานชื่อว่า Homido Player ซึ่งน่าสนใจตรงที่

สามารถสร้าง ภาพต่างมุมมองได้หลากหลายทั้งจาก Youtube หรือ website

**4.360** องศา  
เป็นความสมจริงที่สามารถดูภาพรอบตัวได้

และมีความนิยมภาพ 360 องศา สูงขึ้นในช่วงที่ผ่านมา

Action Camera หลายค่ายนิยมเกี่ยวกับการถ่ายภาพ 360 องศา

ออกมาก แม้แต่ Facebook และ Youtube

ภาพแนวนี้ก็ได้รับความนิยม และเมื่อดูด้วยตาเปล่าก็คงรู้สึกแปลกๆ แต่ถ้ามองผ่านแว่น VRจะแตกต่างออกไป

**ข้อจำกัดและข้อเสียของ Virtual Reality**

1.การใช้งานการทำงานเสมือนจริงนั้น ดูเหมือนจะมีขีดจำกัด คือ ต้นทุนของเทคโนโลยี  องค์กรหลายแห่ง เช่น นาซา และมหาวิทยาลัยหลายแห่ง ลงทุนกว่าล้านเหรียญสหรัฐ สำหรับโครงการการวิจัยและพัฒนาที่เสมือนจริง

1. การปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน

ในระยะเวลายาวนานส่งผลกระทบกับการทำงานของร่างกาย เช่น ระบบกล้ามเนื้อ ระบบประสาท ระบบสายตา

การเกิดอาการปวดหัวและวิงเวียนศีรษะ

ซึ่งขึ้นอยู่กับสภาพร่างกายของผู้ใช้ อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยที่

สรุปว่าเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนส่งผลเสีย

ต่อสุขภาพในระยะยาว