

## do dono do pixbet

A frequência ideal de dobragem de proteínas é um assunto de debate entre os especialistas. A dobragem ocorre quando uma cadeia polipeptídica polimérica se dobra para uma estrutura tridimensional específica, permitindo que a proteína seja funcional.

A frequência ideal de dobramento pode variar de acordo com o tipo de proteína e as condições ambientais. No entanto, algumas pesquisas sugerem que a frequência ideal de dobramento pode estar entre  $10^{-7}$  a  $10^{-9}$  segundos. Isso significa que uma proteína leva apenas um tempo muito curto para dobrar.

Além disso, é importante notar que a frequência de dobramento é o mesmo que a taxa de dobramento. A taxa de dobramento refere-se à velocidade com que uma proteína se dobra para uma estrutura tridimensional final, enquanto a frequência de dobramento se refere à probabilidade de uma proteína estar em um determinado estado de dobramento em um determinado momento.

Em resumo, a frequência ideal de dobramento de proteínas é um assunto complexo e ainda mal compreendido, com pesquisas continuando a serem realizadas para esclarecer melhor este fenômeno.

Um jogo para um jogador

Um jogo eletrônico para um jogador, também conhecido pelo anglicismo single player, é um jogo eletrônico que possibilita

a participação de apenas um jogador por partida, geralmente de um jogador humano, e se houver mais participantes, os jogadores são controlados pelo computador. Essa determinação, entretanto, não inclui jogos on-

line ou jogos LAN, pois outros jogadores também estão jogando o mesmo jogo ao mesmo tempo, ainda que não seja no mesmo computador ou console de videogame.[1]

Desde o início da história dos videogames houve jogos para um jogador, como o Bertie the Brain (1950), que permitia jogar o jogo do galo contra o computador, e jogos destinados a dois jogadores, como o Tennis for Two (1958). A Bally Midway recusou adquirir o jogo Pong (1972) devido à Atari por não ter um modo para um jogador.[2] Nos anos seguintes foram desenvolvidos jogos para um jogador que influenciaram grandemente a história dos videogames,[3] como o Space Invaders (1978) ou o Tetris (1985). Mais recentemente, os jogos multijogador ganharam importância