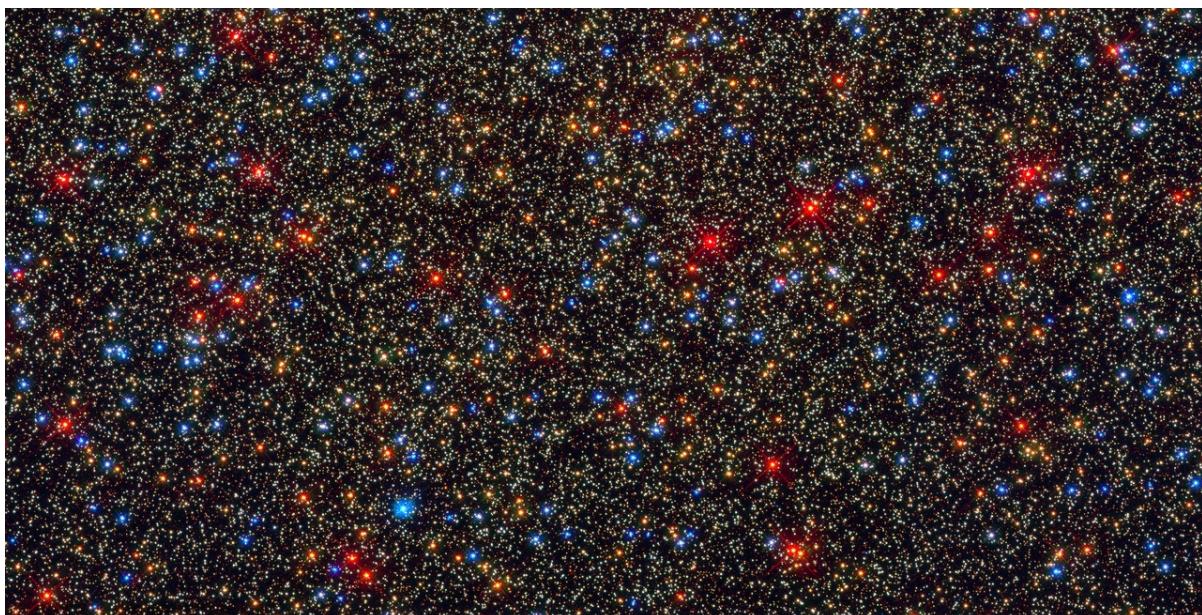




Dhana Potofu ya Kiastronomia

April 26, 2012



Kwa miongo kadhaa wanaanga wamekuwa wakidhania kuwa kiasi cha mwanga tunachokiona kutoka katika galaxi (Mkusanyiko mkubwa wa Nyota) kuwa kinaweza kutumika katika kutambua kiasi cha maada nyota kinachopatikana kwenye galaxi. Ijapokuwa kundi la wanaanga walipajaribu kufanya jaribio la kisayansi juu ya dhana hii, waligundua kuwa ung'aavu wa galaxi si njia sahihi ya kuhesabu nyota.

Kwanza kabisa, wanaangaa hawa waliangalia galaxi mbali mbali ili kutengeneza modeli ya pande tatu (3D), ili kupata ufahamu wa jinsi nyota zinavyosogea. Baadae taarifa ya modeli iliwekwa kwenye komputa yenye nguvu kubwa (super computer), ili kufahamu ni kiasi gani cha maada nyota kinapatikana ndani ya galaxi hizo. Kwa kutumia komputa hizo wanaanga waligundua kuwa baadhi ya galaxi za zamani ulimwenguni zina nyota mara tatu zaidi ya ilivyodhaniwa kwa kutumia mng'ao wa galaxi.

Lakini ni kwanini maada nyota hizo hazing'ai sana? "Galaxi zinaweza kuwa na idadi kubwa ya nyota ndogo ndogo", amesema mwanaanga Michele Cappellari. Nyota hizo ndogo haziwezi kutoa mwanga mwingi, lakini zikijumuishwa zote kwa pamoja husababisha kuwepo kwa maada nyota nyingi. Pia alisema kuwa baadhi ya maada nyota hizo zingeweza kutengeneza

sayari. (Kama ilivyo kwa sayari zilizopo katika mfumo wetu wa Jua, ambazo zimetengenezwa kutokana na wingu la gesi na vumbi illilotengeneza Jua.) Pia baadhi ya maada zinaweza kuwa zimejificha katika nyota zilizokufa na kufanya zising'ae.

Michelle amefurahiswa na uvumbuzi huu mpya na alisema "Hii inaonyesha ni kwa kiasi gani kuna mambo mengi ya kugundua, juu ya kukua na kubadiliwa kwa galaxi na ulimwengu wa mwanzo"



COOL FACT

Komputa yenye uwezo mkubwa zaidi ina kasi zaidi ya vicheza michezo vya Sony (Sony S PlayStation 3s) 28 000 vikijumuishwa na consoles!

This Space Scoop is based on a Press Release from [ASTRON](#).
[ASTRON](#)



This website was produced by funding from the European Community's Horizon 2020 Programme under grant agreement n° 638653