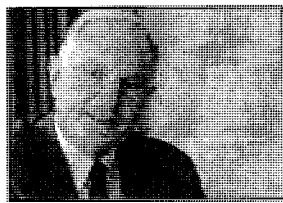


КОМПЬЮТЕР

№ 6 (6/81) 9 апреля 2002 Ежедневное обозрение День выхода - вторник

Глава Intel: развитие технологий ведет к экономическому росту



Выступая на открытии очередного Форума Intel для разработчиков (IDF), глава корпорации Intel Крейг Барретт (Craig Barrett)

заявил, что рост мировой экономики все в большей степени определяется технологиями, а инвестиции в технологии и исследовательские работы являются ключом к процветанию и экономическому развитию.

"Для индустриальных стран именно технология станет ключом к новому росту и восстановлению экономики. Тенденция к возрастанию значимости технологий для экономического роста будет только укрепляться, - отметил г-н Барретт. - Сегодня, когда развитые страны стремятся к построению экономик, основанных на знаниях, технология становится двигателем процветания и продуктивности. Основа нынешнего технического развития и прогресса - это полупроводниковые технологии и интеграция цифровых компьютерной и телекоммуникационной отраслей".

Выступая перед четырьмя тысячами разработчиков, инженеров и других технических специалистов, Крейг Барретт отметил, что закон Мура (закономерность, впервые сформулированная одним из основателей корпорации Intel Гордоном Муром и состоящая в том, что плотность транзисторов в интегральных схемах удваивается примерно раз в полтора года) и интернет не только продолжают действовать, но и являются

движущими силами фундаментального экономического роста. Корпорация Intel намерена оставаться на переднем крае этого роста, предоставляя компьютерной и телекоммуникационной отраслям ключевые технологические решения, создающие фундамент для продолжения технических инноваций и роста интернета.

Среди направлений, стимулирующих дальнейший рост, г-н Барретт выделил электронный бизнес, телекоммуникации, индустрию развлечений и доступ к информации. Однако остаются и проблемы, требующие решения, - безопасность онлайн-коммуникаций и беспроводной связи, медленные темпы внедрения широкополосного доступа, реализация преимуществ веб-услуг (основанных на стандартах электронного бизнеса).

Чтобы достичь конечной цели - сделать технологии доступными для каждого, в любое время и в любом месте, - г-н Барретт призвал компании отрасли уделить больше внимания решению этих и других проблем.

В конкурентной борьбе с наибольшей вероятностью побеждают именно те компании, которые успешно используют технологии для стимулирования роста интернета и устранения препятствий для такого роста. Другие области деятельности, где высокотехнологичная отрасль может создать условия для экономического роста и преодоления нынешнего спада, - это адаптация технологий к потребностям пользователей и тенденция к стандартизации в телекоммуникационной отрасли.

C-News

Новые Pentium 4 в ближайшие два месяца

Апрель и май будут достаточно насыщены новинками от Intel. Ожидается, что помимо более быстрых версий процессоров Pentium 4, компания представит также чипсеты с новыми функциональными возможностями.

В начале следующей недели ожидается анонс 2,4 ГГц версии процессора Pentium 4 для настольных ПК с площадью кристалла 131,4 кв. мм. Оптовая цена 2,4 ГГц модели Pentium 4 ожидается на уровне \$560 за штуку, что на 10% ниже, чем нынешняя цена high-end процессора линейки Pentium 4. Соответственно, следует ожидать значительного снижения цен на нижние модели.

За этим последует выпуск двух новых инте-

рированных чипсетов - i845G и i845GL, с интегрированной графикой, в паре с новым южным мостом ICH4, поддерживающим USB 2.0. Чипсеты будут поддерживать оба типа распространенной памяти - SDRAM и DDR SDRAM.

Затем, по предварительным данным, 6 мая Intel представит чипсет i850E (Tehama), поддерживающий FSB 533 МГц и память RDRAM.

Когда AMD ответит Intel своим новым чипом Thoroughbred, пока толком не известно. Март истек. Правда, по предварительным данным, чипы с ядром Thoroughbred появятся сначала в ипостаси Athlon 4, то есть, для ноутбуков, и лишь затем в версии Athlon XP.

НОВОСТИ

Коротко о главном

Pentium 4 2,4 GHz на прилавках Японии

В Японии уже появились в продаже первые партии новых 2,4 GHz процессоров Pentium 4. Один из японских продавцов уже выставил новые процессоры по 79800 иен за штуку (что около \$608), ожидается, что цены в целом не превысят порог 80 тысяч иен (или \$610).

2,4 GHz модель Pentium 4, как и ее предшественница, 2,2 GHz модель, оборудована 512 кВ кэша L2, выполнена с использованием 0,13 мкм техпроцесса и поддерживает FSB 400 MHz. По всей видимости, потенциальных покупателей процессоров от компании Intel порадует не столько приближающийся анонс новой топ-модели, сколько традиционно связанное с такими событиями снижение цен на младшие в линейке модели.

Зачем Гейтс продает акции Microsoft ???

За последние 6 месяцев Билл Гейтс продал 21 миллион акций Microsoft на общую сумму порядка 1,2 миллиарда долларов. Неужели Билл знает что-то такое, чего не знаем мы? Или причина более прозаична?

Телефоны NOKIA работают от батареек "Крона"

Теперь свой сотовый телефон NOKIA можно зарядить от обычной 9-ти вольтовой батарейки (PP3) типа советской "Кроны". Батарейка подключается к телефону с помощью небольшого переходника, который выполнен в виде брелка для ключей.

Во время зарядки батареи по телефону можно разговаривать, заряда хватает на 10-60 минут разговора и 3-8 часов ожидания. Цена устройства около \$8,5.

ATI получает сильного партнера

Поползли слухи о том, что канадская корпорация ATI сумела заключить партнерское соглашение с ASUS. Теперь последняя получает права на производства графических акселераторов на базе современных чипов от ATI. Напомним, что ранее такие соглашения были достигнуты с Gigabyte, First International Computer и Wistron. Появление в этом списке компании ASUS сильно упрочит положение канадцев.

nVIDIA готовит почву для анонса GeForce4 Ti 4200

По сообщениям с Тайваня, дела обстоят именно таким образом: в связи с анонсом нового поколения чипов GeForce4 Ti компания намерена как можно быстрее избавиться от запасов чипов GeForce3 Ti 500 и GeForce3 Ti 200, а затем, в конце апреля, представить младший чип линейки NV25 - GeForce4 Ti 4200. Выпуск этого процессора был задержан по простой причине - не мешать продажам GeForce3 Ti500 и GeForce3 Ti200 карт, а также продвижению чипов GeForce4 MX 460. При том, что цены на чипы GeForce4 Ti 4200 достаточно близки к ценам на GeForce4 MX460, Ti 4200 обладают лучшей производительностью.

По словам производителей графических карт, в преддверии китайского Нового года, для лучшего продвижения на рынок линейки GeForce4, nVIDIA снизила цены на чипы GeForce3 Ti500 и GeForce3 Ti200 вдвое. В настоящее время запасы GeForce3 Ti 500 чипов еще достаточно велики, в то время как GeForce3 Ti 200, по примерным оценкам, закончатся к концу апреля.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН ВЕНС

КОМПЬЮТЕР CELERON (Pentium III) с монитором 15" - от 14925 руб.
КОМПЬЮТЕР Pentium 4 с монитором 17" - от 24955 руб.
Широкий выбор МОНИТОРОВ, ПРИНТЕРОВ, КОМПЛЕКТУЮЩИХ, расходных материалов.
Комплектация компьютера - по ВАШЕМУ ЖЕЛАНИЮ.

Обучающие, игровые (лиценз.) компакт-диски - от 65 руб.

Гарантийное обслуживание
Бесплатная доставка, установка, подключение

г. Самара, Мгли 19 (200 метров от ст. метро "Гагаринская")
☎ 16-51-02

ООО "Эридан"

Все для КОМПЬЮТЕРА

- ✓ КОМПЬЮТЕРЫ и ПЕРИФЕРИЯ eredan@mail.bee-s.com
- ✓ АКСЕССУАРЫ www.internetelite.ru/eredan
- ✓ РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
- ✓ ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ

г. Самара, Тел. (846-2) 70-35-59
ул. Мичурина, 46 (пересеч. с ул. Полевой)

КОМПЬЮТЕРЫ и ОРГТЕХНИКА

от "ДЕКАРТ"

Надежно, практично, доступно!

Самара, ул. XXII Партсъезда, 41, оф. 305.
Тел.: 24-10-89, 24-48-68
decart@transit.samara.ru

ПРИБОРЫ ЗАЩИТЫ от вредных излучений КОМПЬЮТЕРА и СОТОВОГО ТЕЛЕФОНА.

Тел. 36-96-76

СМАРТС

САЛОНЫ СОТОВОЙ СВЯЗИ GSM

ТОЛЬКО У НАС СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

от 1990 руб.

242-042 ул. Аэропорт, 150
Первая ул. Пензенской 473-479
с ул. Владимирской, перекресток № 7

Негосударственное образовательное учреждение ПГС

приглашает на **КОМПЬЮТЕРНЫЕ КУРСЫ**

- Основные навыки работы на ПК: "компьютер для начинающих", индивидуальное обучение в удобное время
- Введение в Internet
- Глубокое погружение в Internet
- Слепой десятипальцевый метод печатания (для организаций)

БТ "ПЕГАС" ОКАЗЫВАЕТ ПОМОЩЬ В ТРУДОУСТРОЙСТВЕ ВЫПУСКНИКАМ КУРСОВ. ☎ 66-05-43

Негосударственное образовательное учреждение «ПГС»

Приглашает на курсы:

ПРОДАВЦОВ-КАССИРОВ

МЕНЕДЖЕРОВ (продтовары)

Тел. 66-05-43

Предоставляет вакансии

Подписка 2002 (2-ое полугодие)

Ваме Будущее - В Ваших Руках!

Газета **КОМПЬЮТЕР**

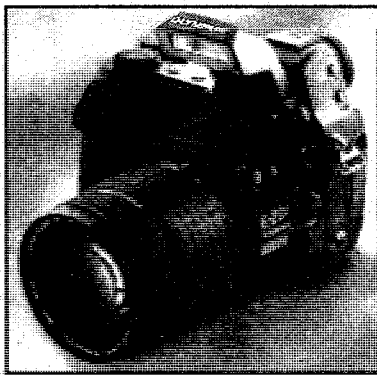
В газетных киосках - по ВТОРНИКАМ!

Подписной индекс - **52441**

Пять миллионов точек радости.

Цифровая камера Olympus E-20P

Эргономика - идеальная. В руке камера лежит, как влитая. Ей даже можно пользоваться одной рукой! Все под пальцами и ничего не мешает. Спусковая кнопка мягкая и упругая... Баланс оптимален, так как объектив сдвинут немного в сторону. Дисплей откидывается на 90° и слегка выдвигается. В коробке несколько пакетиков: мануал, диск с драйвами и утилитой просмотра, USB- и видеокабели, бленда для защиты от прямых солнечных лучей, ремень для шеи, аккумуляторы и два совсем махоньких пакетика. В них оказались 16-мегабайтная карта памяти и пульт дистанционного управления. Карта на 16 Мб, несомненно, для 5-мегапиксельного аппарата маленькая. В несжатом формате при максимальном разрешении на нее влезает только один кадр. Но, с другой стороны, это правильно, так как если нужно больше, то можно купить другую. Хотя IBM MicroDrive запиши, хоть две карты сразу.



Недостаток: довольно долго, порядка 25 секунд, переваривается файл. Причем от разрешения это зависит мало. Скорые 640 x 480 перемалываются ненамного быстрее при тех же настройках сжатия. Зато, когда просматриваешь результаты в режиме Preview, камера как пулемет скачет между картинками - куда уж там прадеду Olympus E-10 - намного удобнее.

- Технические характеристики**
- Диапазон выдержек 60 сек. - 1/18000
 - Рабочая температура среды 0 ... 40°C
 - Температура хранения - 20 ... - 60°C
 - Диапазон фокусировки - макро 0,2 - 0,6 м - стандарт 0,6 м
 - Внешнее питание - 6,5 В постоянного тока
 - Автономное питание - 4 x AA, R6, аккумуляторы 2 x CR-V3
 - Эффективных пикселей 4 950 000

В общем, практически любая задача при наличии знания конкретно-

но алгоритма действий становится тривиальной и делается в два-три щелчка. И металл-гидридных аккумуляторов (1,7 Ач) хватает где-то на 50 снимков со вспышкой. Аккумуляторы годятся любые, кроме древних угольно-цинковых и, почему-то, литиевых.

Как японский левша Palm подковал

Что дает высокое разрешение, за что, помимо дизайна и торговой марки, вы переплачиваете, покупая Sony CLIE?

Если посмотреть на экран цветного Palm-компьютера, например m515 или m130, то между пикселями хорошо видны тонкие полоски, из-за которых изображение кажется менее четким. В наладонниках же от Sony количество пикселей на экране в 4(!) раза больше при том же размере экрана, и полоски, если они и есть, настолько тонки, что невооруженным глазом этого заметить невозможно. Как результат, изображение кажется более цельным, что немаловажно при небольшой разрешающей способности Palm.

Высокое разрешение Sony CLIE позволяет использовать большее разнообразие экранных шрифтов - от совсем маленьких, в этом случае на экране умещается до страницы текста, до больших, четко прорисованных фигурных.

Но все хорошо бывает только в сказке, ведь изначально Palm OS создавалась с прицелом на разрешение 160 на 160 пикселей. И, как результат, на сегодняшний день существуют четыре группы программ.

Первые не "живут" с высоким разрешением вообще. При запуске такой программы она начинает либо очень сильно "тормозить", и, возможно, виснет, либо изображение на экране искажается так, что работа становится невозможной. В основном, так себя ведут либо игрушки с "продвинутой" графикой, либо программы с собственным сложным графическим интерфейсом, и графические редакторы. Способ борьбы с такими программами прост: в разделе настроек Sony CLIE есть специальный пункт HiRes, где из списка установленных приложений можно выбрать особенно "неуживчивые", и они вернутся к нормальному разрешению в 160x160 точек.

Вторые не обращают на высокое разрешение абсолютно никакого внимания - работают себе в режиме 160 на 160, как на обычном Palm, какие бы галочки ни были проставлены в настройках HiRes.

Третьи, сохраняя обычный интерфейс, все-таки извлекают некоторую пользу из высокого разрешения, используя, например, хорошо прорисованные шрифты и элементы интерфейса.

Ну, а четвертая группа использует высокое разрешение на полную катушку. Эти программы либо созданы специально для Sony, либо сделаны так, что распознают марку карманного компьютера и перестраиваются в зависимости от этого. К сожалению, таких программ немного.

Из самых популярных можно упомянуть QuickSheet - табличный редактор из комплекта QuickOffice, планировщик задач Action Names версии 5.1, от компании Iambic, менеджер приложений MegaLauncher от компании MegaSoft, с потрясающе прорисованным интерфейсом и возможностью использования подключаемых интерфейсных модулей, текстовый редактор WordSmith, от Handmark, позволяющий конвертировать шрифты настольного компьютера для использования на Sony.

Другое вторжение Sony в систему Palm OS - введение колесика управления JogDial. Удобно, спорно нет, но, опять же, не все программисты помнят о Sony, разрабатывая свои приложения. Как результат, корректно это "удобство" работает далеко не во всех приложениях. Но, все не так печально, как в случае с высоким разрешением. Большинство современных программ JogDial все-таки поддерживаете, а чтобы заставить его работать со всеми остальными, нужно лишь установить специальное приложение - и счастье у вас в кармане! Самой известной из таких программ является PowerJog, позволяющий нажимать с помощью колесика управления на активные кнопки программ и пользоваться прокруткой даже в самых экзотических приложениях.

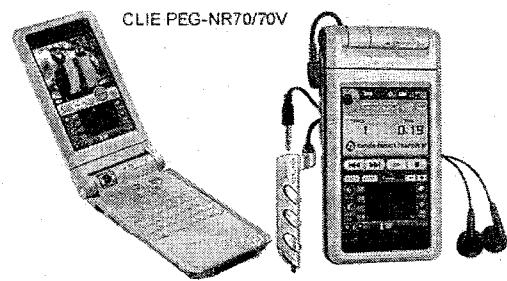
Использование карточки MemoryStick тоже, как ни странно, дает свои преимущества, хоть и считается, что этот исключительно "элитарный" стандарт весьма дорог и поддерживается исключительно Sony. Входящая в комплект поставки Sony CLIE программа MemoryStick дает возможность обращаться к карте памяти напрямую, устанавливать программы, минуя Palm Desktop, и даже использовать карманный компьютер в качестве большой дискеты для переноса и хранения информации. Достаточно установить соответствующие драйверы, вставить наладонник в крест, запустить программу MSImport, и Windows "увидит" карточку как отдельный диск со всеми директориями и файлами. Инженеры Sony постарались на славу, и такая работа с карточкой мало чем отличается от работы с любым другим компьютерным диском, разве что время доступа чуть больше. Slot MemoryStick может использоваться и для аксессуаров, причем Sony, в отличие от той же Palm, не кормит своих поклонников обещаниями, показывая одни лишь прототипы, а делает реальные устройства. Недавно, например, она порадовала покупателя цифровой камерой, а сейчас даже выпустила, повинувшись мировой моде, Bluetooth-модуль формата MemoryStick.

Нас не догонят!

И, последнее, что буквально на днях выдала Sony - компьютеры Sony PEG-NR70/NR70V. Обе модели имеют откидывающуюся клавиатуру, виртуальную область граффити, супервысокое разрешение экрана. Обе модели оснащены MP3-плеерами, а NR70V даже встроенной камерой. Камера делает снимки в известном формате Sony PictureGear.

Интересно в новых КПК то, что даже в закрытом состоянии, то есть когда и экран, и клавиатура сложены вместе, он едва ли превосходит по толщине свою предшественницу T615, а в открытом виде, благодаря поворачивающемуся вокруг оси экрану, может превращаться как в клавиатурный, так и в бесклавиатурный компьютер.

Работают они на новом быстром процессоре Motorola Dragonball SuperVZ с частотой 66МГц, имеют 16 Мб RAM и 10 Flash ROM. Наличие такого объема памяти в новых КПК говорит в пользу последующих апгрейдов до Palm OS 5. Продажи устройств еще не начались, но похоже на то, что за пределы японского рынка они вряд ли выйдут - им на смену вскоре придут новые КПК на базе Palm OS 5.0 и, судя по темпам компании, поклонникам этой марки КПК придется в очередной раз вздыхать и готовиться к новым апгрейдам.



А. Еремеев, <http://www.mconline.ru/>

IDE-драйверы для чипсетов Intel

Эта статья адресована читателям, у которых компьютер построен на базе процессора Intel и материнской платы на чипсете Intel. А точнее на одном из следующих чипсетов: i810, i815, i820, i840, i845, i850 и их модификациях. Я буду рассматривать проблему выбора "правильного" драйвера для встроенного в чипсет хост-контроллера жестких дисков.

BusMaster IDE драйвер — зачем он?

Всем нам известно, что современные диски поддерживают тот или иной режим обмена данными UltraDMA. Вкратце напомним, что значит "DMA" по отношению к винчестеру и почему появилась приставка "Ultra".

Существуют два базовых механизма взаимодействия системы с контроллером периферийного устройства. Режим программируемого ввода-вывода (PIO) предполагает, что посылка команд, прием ответов, передача и прием данных осуществляются по командам процессора. То есть программа-драйвер должна байт за байтом записывать в порт контроллера (или считывать из порта), иницируя обмен данными по шинам. Получается, что процессор должен простаивать, ожидая данных из контроллера, который и сам работает с куда меньшей скоростью, и обслуживает медленное устройство (например, как жесткий диск). Другой способ — прямой доступ к памяти (DMA), суть которого в следующем. Процессор настраивает контроллер DMA на работу с контроллером периферийного устройства.

(Продолжение на стр. 4.)

Компьютерной мыши исполнилось 50 лет

Пятьдесят лет назад группа канадских инженеров из Торонто превратила обычный шар для боулинга в один из самых популярных аксессуаров для компьютеров. Трекбол, созданный инженерами, был первым прототипом обычной компьютерной мыши, без которой ныне многие пользователи не представляют себе работу за компьютером.

Канадские специалисты тогда работали на военно-морской флот Канады, и в ту пору некоторые из их сверхсекретных разработок проходили испытания на кораблях на озере Онтарио. Однако, разработка трекбола, будучи неоцененной никем, незамеченно вышла из военных структур. Британский и американский флот также не проникся прототипом компьютерной мыши в достаточной для покупки прав на изобретение степени.

Не обратив на себя внимания, трекбол несколько лет провалялся "на полке", так как тогда не было никакой необходимости в такого рода устройстве. О нем вспомнили, только когда развитие компьютерной техники привело к необходимости создания устройства для управления и позиционирования курсора. Как заявил Том

Крэнстон, один из создателей прототипа компьютерной мыши: "Проблема заключалась в том, что трекбол был создан слишком рано". Идея трекбола появилась у Крэнстона и его коллег во время работы над созданием компьютеризированной сети радаров, по заказу военных. Трекбол был лишь небольшой частью этого проекта, однако он сыграл наиболее значительную роль.

Система, создаваемая канадскими специалистами, включала один из первых в мире графических интерфейсов, и им было необходимо какое-то устройство, чтобы управлять "жуком" (так в ту пору называли курсор) на экране. Для устройства было решено использовать шар с гладкой поверхностью, и первым, что подвернулось инженерам, оказался шар для боулинга. Всего в рамках проекта были сделаны 9 трекболов, по два на каждый из 4 кораблей и один на наземную станцию.

После завершения работы над проектом военные не нашли трекболу достойного применения, после чего на несколько лет устройство было забыто. Инженеры даже не запатентовали технологию ввиду засекреченности проекта. В последующие годы разработчики во многих странах мира создавали собственные устройства для позиционирования.

Официально изобретателем компьютерной мыши считается Дуглас Энгельбарт. Работая в Стэнфордском научно-исследовательском институте в Калифорнии, США, Энгельбарт принимал участие в создании компьютерной сети NLS (On Line System). Для компьютерных терминалов разработчикам было необходимо создать устройство для управления курсором на дисплее. Энгельбарт рассматривал возможность использования уже имеющихся разработок, однако, позднее решил создать собственное устройство. Прототип устройства представлял собой небольшую деревянную коробочку с двумя дисками. Один из дисков поворачивался, когда устройством двигали вперед, второй отвечал за движение мыши вправо и влево. Энгельбарт говорит, что он назвал устрой-

ство мышью из-за его небольшого размера и провода, похожего на хвост. Мышь Энгельбарта была продемонстрирована в 1968 году группе инженеров вместе со всей системой NLS. Мышь имела три кнопки одинакового размера.

Позже разработка Энгельбарта попала в исследовательский центр компании Xerox, где в начале 70-х начал работу бывший директор подразделения, в котором работал изобретатель мыши. Исследователи компании Xerox изменили конструкцию мыши, сделав ее удобнее для массового использования. Именно в исследовательском центре Xerox в Пало Алто компьютерная мышь приобрела вид, сходный с конструкцией современных устройств. Два диска, разработанные Энгельбартом, были заменены небольшим шаром и роликами, так, что новая конструкция стала похожа на трекбол, созданный в начале 60-х канадскими инженерами. Компания Xerox впервые представила мышь как часть персонального компьютера Alto в начале 70-х. Тогда впервые компьютерная мышь стала доступна обычным пользователям.

Дальнейшее развитие компьютерной мыши происходило в компании Apple, после того, как Стив Джобс заказал разработку упрощенной и более дешевой модификации мыши в исследовательском центре Пало Алто, планируя использовать манипулятор в персональных компьютерах Lisa. Тогда разработчики еще больше приблизили конструкцию мыши к ее современному виду, в частности, сделав ее разборной, для того, чтобы можно было вынуть шарик и очистить внутренности устройства от грязи. Кроме того, с целью упрощения конструкции новой мыши оставили только одну кнопку, к большому неудовольствию Энгельбарта.

Как и предрекал в свое время Энгельбарт, сегодня компьютерные мыши и трекболы используются повсеместно, став неотъемлемой частью персонального компьютера. Альтернативные разработки, в том числе и системы, отслеживающие движение головы и глаз пользователя, до сих пор находятся в стадии разработки. Мышь и трекбол до сих пор являются самым распространенными устройствами управления. Компьютерная мышь продолжает развиваться: появились оптические и беспроводные мыши, водонепроницаемые мыши и многие другие интересные разработки.

ЭТО - НАША ИСТОРИЯ

WinSEr

В данный момент на сайте программы (<http://www.mwt.ru/>) доступна версия 1.08. Архивный файл имеет размер 379 Кб. Что особенно радует - так это русский интерфейс, отсутствие инсталляции и то, что программа не оставляет после себя "хвостов" в реестре. Да, WinSEr распространяется freeware, за что огромное спасибо разработчикам.

Программа позволяет настраивать около 240 различных параметров, а с учетом плагинов, которые есть на сайте до 310 параметров (пока существуют 2 таких плагина: для настройки Internet Explorer и Outlook Express). С Windows-9x, -ME у WinSEr полная совместимость, с Windows-NT, -2000, -XP - частичная.

Все настройки, которые возможно осуществить на вашем компьютере, разбиты на большое количество вкладок, а точнее на 39. В левой части окна расположено дерево настроек (которое, впрочем, можно убрать с экрана), которое позволяет удобно и быстро перемещаться между многочисленными вкладками. Вашему тотальному контролю и настройкам могут подвергнуться практически все возможные параметры операционной системы. Все вкладки перечислять очень долго, да и нет смысла, но основные направления, по которым можно производить настройку, следующие: •старт Windows; •графическая среда; •система (самый многочисленный и интересный раздел); •файлы и каталоги; •программы; •настройки Windows; •безопасность; •прочие настройки.

Дополнительные полезные возможности, встроенные в программу:

- Просмотр отчета о количестве используемой и свободной оперативной и виртуальной памяти, а также о файле подкачки.
- Очень порадовала возможность увидеть все запущенные на компьютере процессы и программы, включая дочерние окна для программ.
- Из программы можно запустить редактор реестра, редактор файлов настройки, диспетчер задач, диспетчер программ, диспетчер файлов, Панель управления.
- Также можно выключить или перезагрузить компьютер, создать резервную копию реестра или восстановить реестр из резервной копии, очистить кэш различных команд: "Выполнить", "Поиск->Файлы и папки...", "Поиск->Компьютеры..."

Для облегчения процесса настройки компьютера в программу встроен мастер оптимизации настроек системы, который поможет вам внести все изменения в пошаговом режиме с подробными советами и комментариями по вносимым изменениям.

Однако, не могу не добавить в эту бочку меда, нет, не ложку, а всего лишь каплю дегтя. При открытии вкладки "Рабочий стол" и "Звук" возникали ошибки (исключения). Скорее всего, они связаны с тем, что у меня стоит Windows-2000, о неполной совместимости с которым авторы честно предупреждают. Также программа некорректно распознает загрузочный диск, каталог Windows и загрузочный каталог, а также положение редактора реестра и редактора файлов настройки. Но опять-таки это связано со спецификой моего компьютера, т.к. на диске С у меня стоит Windows-98, а на D - Windows-2000. Хотя, такую мелочь отловить совсем несложно.

Программа однозначно очень хорошая и должна быть у любого человека, которого не устраивают стандартные настройки, тем более малый "вес" и отсутствие инсталляции только способствуют этому.

М. Соловьев, <http://webhowto.ru/>

Декларация 2.0

Эта программа, необходимейшая каждому честному (и не очень) человеку служит верным, и, главное, компетентным помощником при заполнении "Декларации о доходах физического лица за 2001 год".

Программа обеспечивает не только ввод и проверку на правильность данных о доходах, но и производит все необходимые расчеты, а также позволяет распечатать уже готовую Декларацию о доходах и все Приложения к ней, так что декларанту остается только грамотно внести нужную информацию в поля в формах - и все, проблем нет. Определенным подспорьем при заполнении Декларации могут стать и справочные данные, приведенные в программе. Остается только всем напомнить, что роковое 30 апреля неумолимо приближается... Размер дистрибутива - 7106 Кбайт. Условия распространения программы - бесплатная для некоммерческого применения. Сайт разработчика: <http://www.bvkssoft.ru/declar.htm>.

ИнфоЛада
Самара,
ул. Демократическая, 20,
т. (8462) 45-36-52
fancom@transit.samara.ru

**КОМПЬЮТЕРЫ В КРЕДИТ,
ПРОДАЖА, УСТАНОВКА,
КОНСУЛЬТАЦИИ**

Terragen - создай свой мир

Программа Terragen - "генератор ландшафтов" - позволяет создавать фотореалистичные пейзажи. Используя Terragen можно за несколько минут сваять обалденной красоты картину, причем, сделать все это не просто ткнув в кнопку, а изменяя такие параметры как уровень и цвет воды, ее физические характеристики, высоту волн, атмосферу, солнце, облака, положение камеры, текстуры земли и радиус (!) планеты, и еще очень много чего.

Взять саму программу можно с сайта автора - <http://www.planetside.co.uk/>

Вот тут мы и будем творить. Чтобы сразу опробовать все основные настройки, создадим остров. Начнем с того, что сгенерируем поверхность. Щелкаем на *Generate terrain* в окне *Landscape*. Здесь можно выбрать метод создания, установки и степень применения этих опций. Ничего не меняем (потом поэкспериментируете), щелкаем на *Generate Terrain* и получаем нечто коричневое и непримечательное. Посмотреть, что у нас получилось можно в окне *Rendering Control*, нажав на кнопку *Render Preview* (бегунок под ней изменяет степень детализации - лучше пока поставить его на предпоследнее деление). Для того, чтобы сделать остров, выбираем одну из иконок с бульдозером (ту, где ямка побольше) и, нажимая правую кнопку, начинаем вдавливать землю по кругу, до появления воды, оставив кусок земли посередине. Левая кнопка наоборот, вытягивает поверхность. У вас должно получиться нечто, похожее на это:

Это и будет нашим клочком суши в просторах безбрежного океана. Только какой-то он унылый... Тыкаем в кнопку *Open* под *Surface map* и выбираем текстуру (например *GrassAndSand2*). Жмем *preview*.

Видите, трава не растет на склонах гор? Кликаем на *Grass* два раза и идем на закладку *Advanced Distribution*. Внизу находим *Slope Constraints*. Кривая слева - это наши склоны, белая полоса - трава. Перетягивая бегунок вправо слегка поднимаем уровень произрастания травы. Проверяем на *preview*. Остров озеленился. То же самое можно делать со снегом.

Камера. По умолчанию высота камеры над землей (в нашем случае над водой) установлена равной 30 метрам (*Fixed Height Above Surface*). Сделайте ее равным 300 и нажмите *Enter*. Чувствуете разницу? Но мы сделаем по-другому, ставьте высоту 2 метра, будем имитировать снимок из лодки (к тому же так будет лучше видны волны). Используя правую (цель) и левую (положение камеры) кнопки мыши выбираем наиболее удачный вид, щелкая на карте в окне *rendering* и просматривая результат.

Займемся водой. Слева найдите иконку с волнами и кликните на ней. Появит-

ся окно настройки воды. Мы не будем менять цвет, отражательную способность и число бликов, пока просто поставьте *Wave Size* на максимум (200). Все, окно можно закрыть.

Теперь - небо (иконка с облаками). Можете ничего и не менять, но если охота, то все так же, как и с землей - *Generate Clouds*, далее выбираете размер и перистость (*persistence*). Готово!

Атмосфера. Вот тут фантазия развернется. Вы можете даже не изменять ничего, а просто загрузить один из лежащих в папке с Terragen готовых пресетов: *Atmosphere - Open*. Здесь есть все: от "голубого горизонта" до марса. Можете выбрать один или оставить пока все как есть.

Свет. Очень важный параметр, определяющий весь вид вашего творения. В левом окошке вы выбираете направление падения света, а *Sun Altitude* определяет высоту солнца над землей (время суток, иначе говоря). Здесь же можно включить/отключить тени, отбрасываемые землей и облаками, и тени в атмосфере. Поставьте направление света так, чтобы он падал из-за камеры, так мы легко избавимся от слишком ярких бликов (другой путь - настройки воды) и осветим весь остров, а *Sun Altitude* выставьте около 50. Хватит.

Вот и все, пора переходить к заключительному этапу - **рендерингу**. В окне *Rendering Control* выставьте размер вашего изображения (*image size*) в пикселях. Советую сделать его равным разрешению вашего монитора - это более эффективно при просмотре в полноэкранный режим. Кликните кнопку *Settings* (Установки). Два бегунка (*Атмосфера* и *Тени облаков*) определяют качество исходника. В нашем случае, где мы не использовали сложные погодные условия можно оставить все как есть. Если у вас мощный компьютер - ставьте все на максимум. На моем Celeron 433 с 64Mb рисунок 1024 на 768 рендерится от 10 мин. до 1 часа (максимальное качество, сложные эффекты). Готово? Закрываем окно установок и жмем *Render Image*. Ждем этакое число минут. Вуаля! Вот он - ваш остров. **pgs.vov.ru**



Как проверить системные файлы на предмет их повреждения или удаления?

Такую проверку можно запустить командой `"sfc.exe /scannow"`.

Некоторые программы не могут найти временную папку - путь к папке *Temp*, который прописан по умолчанию в системе, не поддается распознаванию. Просто выберите для нее более короткий путь - например, `"C:\Temp"`, а заодно пропишите эту папку в качестве одного из значений переменной *path*. Все это делается в свойствах системы (*System Properties*) в диалоге *"Переменные среды"* (*Environment Variables*).

Некоторые программы работают только под учетной записью Администратора - как заставить их работать и для обычного пользователя?

Найдите (из-под учетной записи Администратора) в разделе реестра *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE* раздел с настройками нужной программы и щелкните на нем правой кнопкой мыши.

Выберите в появившемся меню команду *"Permissions"* и установите полный доступ на эту ветвь реестра для пользователя или группы пользователей, которым разрешается с ней работать.

Найдите также в ветви *HKEY_CURRENT_USER* раздел, соответствующий вашей программе, и сделайте его экспорт в рег-файл. Входите теперь в систему под именем обычного пользователя и импортируйте этот рег-файл обратно в реестр. Перегрузите ПК.

Некоторые программы отказываются устанавливаться, заявляя, что операционная система не является Windows 2000, а режим совместимости не помогает. Что делать?

В разделе реестра *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion* измените значение параметра *"ProductName"* с *"Microsoft Windows XP"* на *"Microsoft Windows 2000"* и попробуйте еще раз установить программу. Не забудьте потом вернуть назад старое значение этого параметра.

В Windows XP не функционируют некоторые программы, работающие с CD-ROM, например, *AudioGrabber*. Можно ли исправить проблему?

Попробуйте установить ASPI-драйвер. Найдете его, например, по адресу: www.3dnews.ru/documents/971/forceaspi17.zip.

Не удается установить Windows XP на массив RAID 0, хотя все драйверы устанавливаются верно. Что можно предпринять?

Попробуйте разнести диски массива на разные шлейфы (контроллеры).

«Техобслуживание» ПК Все, что полезно знать о BIOS

(Продолжение. Начало в № 4, 5.)
Режим *UDMA* поддерживается всеми современными жесткими дисками и позволяет повысить производительность системы в целом. Отключение его может понизиться лишь в случае работы системной шины на нестандартных частотах.

HDD S.M.A.R.T. capability расшифровывается и переводится как "технология самодиагностики и мониторинга состояния диска". С ее помощью можно заранее предотвратить потерю информации при сбое жесткого диска. Система отслеживает нормальную работу механических и электронных элементов накопителя и оценивает его состояние путем сравнения текущих параметров с заложенными пороговыми значениями. Активизация этой функции несколько снижает производительность компьютера, зато гарантирует сохранность данных, что особенно актуально для съемных дисков.

Функция *IDE HDD Block Mode Sectors* (в других модификациях BIOS может называться *Multi-Sector Transfers*) позволяет передавать несколько секторов за один такт, что, естественно, повышает быстроту действия. Режим *Maxhitup* устанавливает количество секторов в блоке равным максимальному значению, что, однако, не всегда является оптимальным режимом для накопителя. Для установки наилучшего значения необходимо обратиться к документации жесткого диска.

Некоторые версии BIOS предоставляют возможность форматирования, однако, мы ни

в коем случае не рекомендовали бы без крайней нужды "баловаться" с этой опцией.

Разобравшись с оптимизацией загрузки компьютера и работы жесткого диска, перейдем к более "тонким" настройкам.

Современные материнские платы позволяют устанавливать частоту, напряжение питания и прочие параметры процессора не с помощью переключек на самой плате, а через BIOS. Для изменения частоты системной шины необходимо выбрать *Manual* в меню *CPU Speed*. Для стабильной работы процессора на нестандартных частотах, возможно, потребуется увеличение *CPU Vcore* - напряжения питания ядра. Пользователь, однако, должен отдавать себе отчет в том, что установка данного параметра сверх нормативного значения может повлечь за собой выход процессора из строя, причем необязательно сразу. Это связано с увеличением вероятности миграции электронов, т. е. их движения по "непроторенным" дорожкам. Вначале это приводит к ошибкам, а в дальнейшем - неисправимым повреждениям микроструктуры процессора.

Повышение частоты системной шины, кроме того, может стать причиной зависания системы из-за возникновения проблем с жестким диском, а также платами расширения - видео, звуковыми и прочими. Частоты, на которых будут работать эти компоненты, приведены в меню *CPU Bus/PCI Freq*. Значения свыше 37 MHz могут привести к сбоям диска (особенно, если тот работает в режиме *UDMA*) и, воз-

можно, к утере всей информации на нем. Исходя из этого, рекомендуем использовать предложенные значения в меню *CPU Speed*, а также номинальную частоту системной шины и напряжение *CPU Vcore*.

Рассмотрим другие параметры, регулирующие работу процессора.
BIOS Update (другой вариант названия - *Pentium II Microcode*) - этот механизм необходим для загрузки микрокода, содержащего исправления ошибок в процессорах класса Pentium II. Включение данной опции повысит стабильность работы системы.

Отключать параметр *CPU L1 and L2 Cache settings* не стоит, так как это приведет к значительному снижению производительности и не даст никакого положительного эффекта.

CPU L2 cache ECC checking: при включении опции стабильность работы системы может повыситься за счет механизма коррекции ошибок в кэш-памяти второго уровня процессора, однако, быстроедействие при этом снизится.

Чтобы выжать из своей системы дополнительный прирост производительности, следует обратиться к настройкам оперативной памяти. *SDRAM Configuration* указывает, должна ли BIOS самостоятельно устанавливать временные параметры доступа к памяти на основании информации из блока SPD в модуле памяти (by SPD) или разрешить это сделать пользователю (*Disabled*). Последний режим мы настоятельно рекомендуем не включать. Максимальное быстроедействие памяти достигается при минимальных значениях величин *CAS Latency*, *RAS to CAS delay*, которые можно задать, выбрав *7ns* (143 MHz) в меню *SDRAM Configuration*.

(Окончание следует.)

Конспирация, батенька...

(Окончание. Начало в № 75, 78, 80)

Но самая сложная задача - не дать посторонним перехватить свой трафик. Вернее, задача эта неразрешимая - от аппаратуры СОРМ скрыться невозможно. Но можно сделать так, что перехват ваших пакетов не даст злоумышленникам самого главного - улики против вас, если пересылаемые данные будут полностью и надежно зашифрованы на всем пути от вашего ПК до удаленного сервера, и даже самый конечный URL не будет присутствовать в запросах браузера в открытом виде.

Для этого нужно воспользоваться услугами службы **Freedom WebSecure** (www.freedom.net), после регистрации, в которой вы получаете выделенный шифрованный трафик от вашего ПК до одного из серверов Freedom, являющегося, по сути продвинутым аналогом сервера-анонимайзера. Естественно, поскольку шифровка и расшифровка пакетов происходит непосредственно в вашем браузере, то провайдер не может узнать, по каким сайтам вы предпочитаете путешествовать, - он видит только <http://www.freedom.net/>.

Идеальный вариант для очень продвинутых пользователей - использовать параллельно еще и утилиту типа **SecureCRT** (<http://www.vandyke.com/>), которая повторно шифрует трафик между вашим ПК и удаленным хостом, поддерживающим SSH-шифрование (используются для этого Cyberpass - <http://www.cyberpass.net/> - или Minder - <http://www.minder.net/>), в результа-

те чего получается двойная защита и вы не только предохраняете свои данные от администрации самого Freedom, но и расширяете возможности этого самого мощного и серьезного на сегодня анонимизатора - например, становится возможным отправлять защищенные сообщения в Usenet.

Дело в том, что разрабатывавшаяся более двух лет "Сеть свободы" (Freedom Network), появившись, произвела настоящий переполох в правоохранительных и разведывательных органах Канады и США, впервые усмотревших серьезную угрозу своей работе. К сожалению, после того, как создателей Freedom основательно погоняли по "демократическим" инстанциям, служба эта хоть и не закрылась совсем, но претерпела очень серьезные изменения.

Вместо ставшей костью в горле спецслужб **Freedom Premium Services** теперь предлагается гораздо менее защищенная **Freedom WebSecure**. Так что полной уверенности в том, что спецслужбам не удалось с ними договориться, нет, поэтому двойная шифровка не повредит.

В особенности настоятельно рекомендуется обходить британские серверы Freedom - законодательство этой страны не позволяет надеяться на отсутствие "черных ходов" в их защите. Из аналогов службы Freedom могу посоветовать сайт **SafeWeb** (<http://www.safeweb.com/>), но он несколько проще, а также **IDZap** (<http://www.idzap.com/>), но полный комплекс услуг на нем можно получить только после регистрации.

С. Трошин

AW Security Port Scanner 4.61a

Практически все программы, работающие по протоколу TCP/IP, используют TCP- или UDP-порты. В целях безопасности при работе в Интернете рекомендуется открывать минимально необходимое количество портов, так как каждый из них является потенциальной лазейкой для всякого рода компьютерных злоумышленников. Чаще всего функции контроля за открытыми портами и блокирования потенциально опасных возлагаются на программы - брандмауэры, или Firewalls. Но только установить и настроить брандмауэр мало, не менее важно убедиться в том, что все настройки выполнены верно и не осталось ни одной самой маленькой лазейки, в которую может проникнуть супостат. Именно для этого и существуют специальные сканеры открытых сетевых портов компьютера, и один из них предлагается Вашему вниманию. Утилита **AW Security Port Scanner (AWSPS)** является очень полезной сетевой диагностической утилитой, просто необходимой как любому уважающему себя и свой труд сетевому администратору, так и любому обычному

пользователю компьютера, имеющего доступ в Интернет и обеспокоенного безопасностью во время своего web-серфинга.

AWSPS включает в себя большой набор инструментальных средств для точной оценки сетевой безопасности, многие из которых просто уникальны: сканеры TCP, UDP и NetBIOS портов, монитор Winsock сервисов, утилиты Ping, Trace, DNS, Active Routes, Finger, LookUp, синхронизация системных часов с серверов точного времени и даже "черный" список нежелательных адресатов для почтового клиента. Кроме этого, имеются развитые средства анализа локальных сетей. Программа поддерживает весь спектр операционных систем Windows, начиная от полузабытой 95-й и вплоть до "последнего писка" компьютерной моды - Windows XP.

Размер дистрибутива - 1366 Кбайт. Условия распространения - shareware с периодом бесплатного ознакомления в течение 15 дней или 15 запусков. Сайт разработчика: <http://www.atelierweb.com/>



Глупый вопрос про почтовые вирусы: некоторые из них рассылают себя по всем адресам из адресной книги. А если я ее (книгу) не веду и какая-нибудь гадость все-таки проникнет - обломится вирус или нет? Или, может быть, займется чем-нибудь другим, тоже вредным? Почтовая программа - "Мышь", 1.53.

Думаю, что если адресной книги нет, то обломится, но, конечно, все зависит от конкретного вируса. Если он, например, запрограммирован еще и на рассылку ваших паролей на какие-то конкретные адреса, то отсутствие книги тут не поможет.

Аналогично - если диск форматируют по пятницам, то не имеет значение ни книга, ни почтовая программа, а имеет значение только своевременно запущенный антивирус.

У меня такая проблема: почему-то в Windows 98 SE стали очень медленно открываться заархивированные файлы, особенно RAR. ИНОГДА ДОХОДИТ ДО 10-15 МИНУТ. И еще очень медленно происходит прорисовка иконок у дистрибутивов программ, которые находятся на жестком и CD дисках. Может дело в том, что один HDD медленнее другого? Что посоветуете?

Посоветуем проверить настройки фонового антивируса - скорее всего, именно он проверяет архивы, на что обычно уходит много времени. Отключите в его опциях автоматическую проверку архивных файлов. Вообще говоря, антивирусы в своем стремлении услужить пользователю периодически замедляют работу машины, так что следите за этим.

Personal Firewall 2.7.4

Программа, высокое качество защиты которой подтверждено не кем-нибудь, а достаточно серьезной организацией - Главным Управлением безопасности связи ФАПСИ, выдавшем заключение о возможности использования персонального сетевого экрана ViPNet Personal Firewall в качестве средства защиты компьютеров, входящих в состав информационных систем аппарата Правительства Российской Федерации, при их подключении к глобальным сетям передачи данных.

Брандмауэр Personal Firewall входит в состав пакета программ ViPNet, разработанного отечественной компанией Инфотекс и позволяет защитить информацию, хранимую на компьютере, а также сам компьютер от возможного несанкционированного доступа при рабо-

те в Интернете или в локальной сети, а также определить адреса злоумышленников, пытающихся получить несанкционированный доступ к ресурсам компьютера пользователя.

Программа **Personal Firewall** состоит из низкоуровневого драйвера сетевой защиты, взаимодействующего непосредственно с драйверами сетевого интерфейса компьютера и контролирующего весь трафик обмена защищаемого компьютера с внешней сетью и программы - монитора, осуществляющей загрузку необходимых параметров и фиксирующей все необходимые события. Брандмауэр может работать в следующих основных режимах:

• Наиболее суровый режим "Блокировать открытый IP-трафик" больше всего подходит для автономной работы защищаемого компьютера, так

как при его включении полностью блокируются все сетевые соединения.

• Более либеральный режим "Разрешить зарегистрированный открытый IP-трафик" позволяет взаимодействовать только с теми хостами и пользователями Интернета или локальной сети, которые занесены в список разрешенных.

• В режиме невидимки - "Stealth" предусматривается возможность устанавливать соединения с другими компьютерами только в случае инициации соединения защищаемым компьютером, доступ же в систему извне полностью исключен.

Размер дистрибутива - 6992 Кбайт. Условия распространения - демонстрационная версия со сроком бесплатного использования 1 месяц. Сайт разработчика: <http://www.infotecs.ru/>

Пасхальные яйца (Easter Eggs)

«Пасхальное яйцо» - это что-то вроде небольшого (а может и большого, ведь все в нашем мире относительно) модуля, вставленного в программу и вызываемого посредством определенных действий со стороны пользователя. Эти модули пишут сами программисты (или группы программистов) с хорошим чувством юмора.

Easter Eggs могут представлять из себя различные приколы, незначительные моменты, фотографию группы, написавшей программу и т.д. В большинстве случаев, если у вас имеется "Пасхальное яйцо" для версии программы отличной установленной у вас, то точно такое же яйцо скорее всего не появится, а может и вообще ничего не появиться! Это часто происходит при получении всемирной известности этого яйца. Больше всего Easter Eggs у монстров компьютерной индустрии: Microsoft, Adobe, Norton и т.д. Очень много пасхальных яиц вы сможете найти на англоязычном сайте <http://www.eeggs.com/>

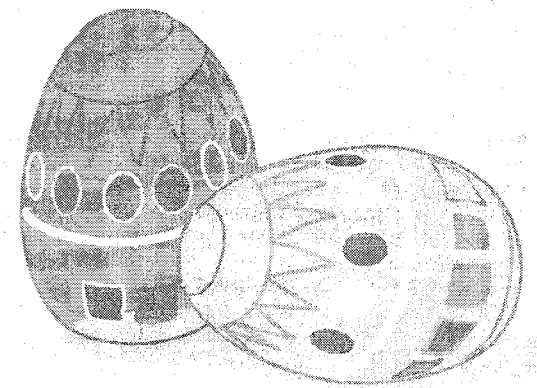
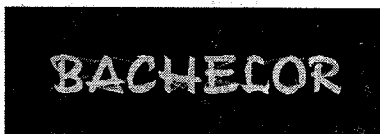
Объемный текст (3D Text)

Это название **Screen Saver'a**, который входит в стандартную поставку со всеми WINDOWS. Точнее, это пасхальное яйцо будет работать в WINDOWS 95/98/ME. Вы должны открыть свойства заставки "Объемный текст" и в разделе **Строка**, поля **Текст** ввести слово **Volcano**. Теперь после сохранения настроек и запуска этого Screen Saver'a на экране будут появляться названия известных вулканов.

В **Screen Saver'e WINDOWS NT 4.0** скрывается три Easter Eggs, которые вы можете вызвать точно так же, как и предыдущее, но вписав: *I love NT, Volcano или not evil*. В **WINDOWS NT 3.51 Workstation** дело обстоит другое: вписав: *I love NT, BEER или Rock*.

Excel 97

А в эту знаменитую программу встроен аж авиасимулятор. Для его запуска нужно запустить **Excel 97** и нажать клавишу **F5**. В появившемся меню написать **X97:L97** и нажать на **Enter**. Потом нажмите клавишу **Tab**. Для окончания процесса зажмите **Ctrl+Shift** и одновременно запустите **Мастер диаграмм (Chart Wizard)**. Через пару секунд запустится игрушка. Все управление мышкой, а на горе, есть список всех создателей Excel'я.



Word 97

В **Word 97** тоже встроена игрушка (пинбол). Делаем следующее: запускаем **Word**, пишем в нем слово **blue**, ставим пробел, меняем цвет слова на синий. Потом идем по адресу **Справка/О программе** и, удерживая клавиши **Ctrl+Alt+Shift**, делаем двойной клик на пиктограмме.

Norton Commander for Windows 95

Здесь Пасхальное яйцо представляет из себя фотографию группы его создателей. Для запуска яйца вы должны пойти в раздел **Справка/Информация о NC** и кликнуть на пиктограмме при зажатии комбинации клавиш **Ctrl+Alt+Shift**.

Microsoft Internet Explorer 4.0/5.0

Если создать новый текстовый документ (например в **Notepad'e**) и поместить в него строку `<!-- introducing the Trident team -->`, переименовать файл в **test.htm** и открыть его **Microsoft Internet Explorer'ом**, то Пасхальное яйцо активируется.

WINDOWS 95

В **WINDOWS 95** есть очень красивое Пасхальное яйцо. Для его запуска надо создать новую папку. Если она по умолчанию называется не **New Folder**, то переименуйте ее именно в это имя. После проведения три последовательных переименования этой папки.

1. *and now, the moment you've all been waiting for*
2. *we proudly present for your viewing pleasure*
3. *The Microsoft Windows 95 Product Team!*

Terabyte, terabyte@bk.ru

IDE-драйверы для чипсетов Intel

(Продолжение. Начало на стр. 2.)

После запуска процесса обмена данными контроллер DMA изредка (по мере поступления данных) прерывает работу системы, чтобы передать блок данных в память (или получить из памяти). Причем, процессор при этом может не останавливаться. Когда контроллер DMA остановит работу, он вызовет драйвер (выдаст прерывание) и процессор закончит обмен.

Шина PCI, к которой подключен хост-контроллер жестких дисков (точнее, ATA-интерфейса), тоже позволяет организовать работу по механизму DMA. Для этого на время обмена контроллер должен стать захватчиком шины (**Bus Master**).

Режимы Ultra касаются только интерфейса между хост-контроллером и встроенным контроллером жестких дисков. Он предусматривает передачу данных по обоим фронтам синхросигнала, введение кодов обнаружения ошибок, повышение частоты

обмена и другие тонкости, не связанные с работой остальной системы.

Получается, что, работая в режиме DMA, контроллер жестких дисков будет обмениваться данными с системой, минимально затрагивая другие процессы и не нагружая процессор лишней работой. Для того, чтобы он смог так работать, необходимо, чтобы операционная система могла переключать контроллер в режим **Bus Mastering**.

Драйвер контроллера может выполнять и другие задачи. Например, он может заменять собой часть дисковой подсистемы операционки, отвечая и за низкоуровневую работу с контроллером, и за организацию запросов к жесткому диску. Зная особенности контроллера, он может оптимальнее строить тактику работы с ним, минимизируя простои и задержки.

Теперь вы понимаете, что от драйвера IDE может зависеть производительность всей дисковой подсистемы. Другой вопрос - как и насколько сильно.

Драйверы для контроллера чипсетов Intel

В данной статье будут рассматриваться драйверы для хост-контроллеров, встроенных в чипсеты **Intel серии i8xx**. Как известно, эти чипсеты на сегодняшний день оснащаются одним из следующих южных хабов (это второй чип в составе чипсета):

- ♦ ICH (82801AA) — чипсеты i810/E/ E2, i815, i815P, i815G, i820, i840;
- ♦ ICH0 (82801AB) — те же чипсеты, отличается от ICH отсутствием поддержки UDMA/66;
- ♦ ICH2 (82801BA) — чипсеты i815 step B, i815E, i815EP, i815EG, i820E, i850, i845, i860 и др.
- ♦ ICH3 (82801CA) — на данный момент только i830.

(Окончание следует.)

Двуликий модем Киноману на заметку

Кто не слышал о производителе модемов по имени U.S.Robotics? Думаю, слышали многие. И многие удивлялись тому, что эта замечательная компания была куплена корпорацией 3Com. Просто никто не знал, каких последствий ждать от подобной сделки, ведь очень не хотелось, чтобы 3Com запятнал брендовое имя известного производителя модемов. К счастью, подобного не произошло.

Меня все время интересовал вопрос: а отразится ли на скорости соединения модема с провайдером интерфейс подключения к компьютеру? Проверить это не представлялось возможным, поскольку разные модемы имеют различные разъемы подключения. Внутренний модем к COM-порту не подсоединишь. USB-модемы настолько малы, что дополнительный разъем для подключения увеличит их размер почти вдвое. При производстве стареньких COM-модемов о наличии USB никто даже и не догадывался. А сравнение девайсов на одном чипсете и от одного производителя, но с разными интерфейсами подключения все равно не даст правдивых результатов, поскольку реально девайсы-то будут отличаться. То ли дело, один модем с разными интерфейсами. Именно такую замечательную вещь создал 3Com, и называется она **OfficeConnect 56K Business Modem**. Модель обладает возможностью подсоединения к последовательному порту и к шине USB. Модем имеет 512 Кб флэш-памяти, которую можно обновлять с помощью поставляемой на диске утилиты ControlCenter, а также 256 Кб постоянной памяти. В аппарат встроен процессор, работающий на частоте 25 МГц, - это то, что отличает его от внутреннего софт-модема. Создавая удаленное соединение на аналоговой АТС, не забывайте ставить импульсный набор номера, а на цифровой - тоновый. Также, во избежание дозвона «не туда», убе-

рите галочку со строки «Использовать код страны и параметры связи».

После установки модема первый звонок прошел на ура, устройство подключилось на 38666 бит/с, и за несколько часов сидения в Интернете связь ни разу не прерывалась. Однако, скорость соединения - это еще не самый главный показатель работы модема, поскольку существует такая вещь, как протокол. Которые OfficeConnect, в отличие от многих других модемов, просто замечательно устраняет.

Средняя статистика скачивания информации такая: 1 час - 15 Мб (то есть 1 Мег качался за 4 минуты).

Модем соединяется с провайдером на скорости 38666 бит/с, что, как видим, ничем не уступает варианту с использованием интерфейса USB. Вот только связь пару раз обрывалась, чего при USB не наблюдалось. Однако, разрыв, возможно, вызван и тем, что во время сидения в Интернете на мой номер кто-то звонил, и модем просто «выбивало» из сети.

Модем способен отлично работать как с USB-, так и с COM-портом. OfficeConnect - это «Курьер», только без выделенки. Так что, я думаю, всем понятно, какого качества связь можно добиться с его помощью. А если еще и глянуть на его стоимость, которая намного ниже продуктов от Zyxel или IDC, то этому устройству просто цены нет.

И. Бежевец, www.mycomp.com.ua/

Основное и решающее преимущество MPEG-4 перед MPEG-1 и MPEG-2 очевидно: полнометражный фильм запросто умещается на одном компакт-диске. И при этом он может быть записан в более чем достойном качестве. Из недостатков можно отметить только одно - требовательность декодеров MPEG-4 к системным ресурсам: для комфортного просмотра требуется наличие как минимум процессора уровня Celeron, с частотой порядка 400 МГц. И более-менее современной видеокарты.

Какие узлы компьютера используются при воспроизведении видео наиболее активно. Во-первых, это диск, хранящий, собственно, видео-файл. Во-вторых, память, применяемая для промежуточного хранения сжатых и распакованных кадров, программного кода. В-третьих, процессор, отвечающий за декодирование видеоряда. И последнее звено - видеокарта, отображающая конечный результат работы всех вышеперечисленных компонент на экране монитора.

Давайте попробуем разобраться во влиянии вышеперечисленных уз-

лов на производительность при декодировании видео.

ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА

Логично, что большинство MPEG-фильмов попадают к нам в руки на компакт-дисках. Однако, совершенно нелогичен тот факт, что многие смотрят их тоже непосредственно с CD. И этому есть сразу несколько причин. Первая, и одна из самых главных - это шум. На современных компьютерах уже практически не используются CD-приводы со скоростью считывания менее 50х. Тот шум, который они издают при работе, запросто может испортить все удовольствие от просмотра. Самое обидное то, что для нормального воспроизведения MPEG-4 вполне достаточно привода с двухкратной скоростью считывания!

Кроме того, некачественный диск, вращаясь в течение полутора часов на высоких оборотах, имеет все шансы оказаться разорванным на части. Да еще и испортит при этом привод. Именно поэтому те, у кого есть возможность переписать видеофайл на жесткий диск перед просмотром, непременно должны это сделать. А

если ресурсы жесткого диска не простят вам такой расточительности, то спасет одна из программ понижения скорости CD-ROM (например, **CDSlow**).

Вторая причина, по которой стоит переписывать файл на винт, кроется в отсутствии во многих, даже довольно современных приводах CD-ROM поддержки режима UDMA. Суть этого режима ни для кого не секрет: в отличие от «классического» PIO, при UDMA-доступе процессор не участвует в копировании данных с носителя в системную память, а лишь дает контроллеру DMA задание и затем получает от него уведомление о завершении операции. Все остальное время система вполне может потратить на обработку уже считанной порции данных. А так как все винчестеры, произведенные за последние 3-4 года, работают в режиме UDMA, скорость воспроизведения MPEG-потока с HDD может оказаться в несколько раз выше, чем с CD-ROM.

Об остальных узлах компьютера, используемых при воспроизведении видео, в следующий раз.
М. Черкас

Однажды, прослышав, что Ходжа Насреддин - истинный суфий, со всей округи к нему стали стекаться ценики, странствующие дервиши и просто любопытные.

«Что мне делать, Учитель? Иногда мне кажется, что я вот-вот постигну Бога, - спросил его один юный мистик, - но в самый ответственный момент Он ускользает от меня!»

«Хочешь иметь хорошую Связь - раскошелись на выделенку» - ответил Ходжа.

Программное завершение работы компьютера

(Окончание. Начало в № 5.)

Две последних функции можно использовать только в Windows NT или Windows 2000. Первая из них имеет объявление `BOOL InitiateSystemShutdown(LPTSTR lpMachineName, LPTSTR lpMessage, DWORD dwTimeout, BOOL bForceAppsClosed, BOOL bRebootAfterShutdown)`.

Первым параметром является указатель на строку, содержащую сетевое имя компьютера, для которого мы хотим выполнить эту функцию. Если же этот указатель `NULL`, то подразумевается локальный компьютер.

Второй параметр - это указатель на строку, содержащую сообщение, которое увидит пользователь в диалоговом окне, появившемся после выполнения этой функции. Если сообщение не требуется, то этот параметр следует установить в `NULL`. Параметр `dwTimeout` задает промежуток времени (в секундах), в течение которого на экране будет находиться диалоговое окно, сообщающее

о завершении работы компьютера. Также это промежуток, за который можно отменить завершение работы при помощи функции `AbortSystemShutdown()`. Если же параметр ноль, то диалоговое окно не выводится и отменить это действие нельзя. Четвертый параметр определяет потребность закрытия приложений с несохраненными данными. Если он `TRUE`, то подобные приложения закроются «насильно», в противном случае они попросят пользователя закрыть их вручную. Последний параметр этой функции определяет требование перегрузки компьютера сразу после завершения работы.

Последняя функция в нашем обзоре имеет объявление `BOOL AbortSystemShutdown(LPTSTR lpMachineName)`. Она используется совместно с предыдущей функцией, когда требуется остановить процесс завершения работы. Ее параметр аналогичен одноименному параметру в функции `InitiateSystemShutdown()`. Использование данной функции имеет смысл только в том случае, если

параметр `dwTimeout` в `InitiateSystemShutdown()` отличен от нуля. Надо отметить, что вызывающему процессу при использовании двух последних функций необходима установка привилегии `SE_SHUTDOWN_NAME` для локального компьютера и `SE_REMOTE_SHUTDOWN_NAME` для удаленного. Наиболее распространенными причинами неудачной работы этих функций являются неправильное имя машины, ее недоступность в сети, а также отсутствие нужных привилегий у процесса.

Рассмотренные выше функции возвращают одинаковые значения. При удачном выполнении мы имеем ненулевое значение, в противном случае - ноль, а для более подробной информации следует использовать функцию `GetLastError()`. Надеюсь, что краткий обзор средств Windows API по программному завершению работы системы поможет использовать эти средства в ваших приложениях.

П. Новик



Чем различаются видеокарты GeForce2 Pro, MX, MX200 и MX400?

Карта GeForce2 без дополнительных обозначений - это обычный базовый вариант GeForce2. GeForce2 Pro и GeForce2 Ti отличается от GeForce2 повышенными частотами работы чипа и памяти, а у GeForce2 Ultra эти частоты еще выше.

GeForce2 MX - усеченная модификация GeForce2, имеющая вместо четырех всего лишь два конвейера рендеринга, пониженные частоты работы чипа и пропускную способность памяти. Версия MX400 отличается от обычной MX повышенными частотами работы, MX200 - более узкой шиной памяти (64 бит против 128 бит у MX).

Полные модификации GeForce2 оснащены только памятью DDR: вариант MX400 может иметь «на борту» как 64-битный DDR, так и 128-битный SDRAM (что по сути одно и то же, так как пропускная способность у них одинаковая). Версия MX200 работает только с памятью SDRAM.

У GeForce3 пока всего лишь три модификации: классический, Ti 200 и Ti500. Отличаются все они только частотами работы: самые низкие - у Ti 200, затем идет базовый GeForce3, и самый высокопроизводительный вариант GeForce3 на сегодняшний день - Ti 500. Видеокарты на этом чипе GeForce 4 только что появились на нашем рынке. Был еще такой чип, как GeForce256. Никаких модификаций он не имел, и видеокарты на его базе могли быть оснащены как DDR-, так и SDRAM-памятью в своем полном (128-битном) варианте.

Можно еще вспомнить давно не выпускающиеся, но до сих пор живущие у довольно большого числа пользователей видеокарты Riva TNT2. Существовали следующие модификации чипа TNT2 (по возрастанию производительности): Vanta, M64, TNT2, TNT2 Pro, TNT2 Ultra. Чипы Vanta и M64 часто путают, считая, что это одно и то же. На самом деле, до какого-то момента чипы Vanta работали на более низкой частоте, чем M64.

От полноценного TNT2 эти чипы отличаются более узкой шиной памяти, имеющей разрядность всего 64 бит. TNT2, TNT2 Pro и одноименный чип с приставкой Ultra отличаются только частотами работы памяти и чипа. Сегодня покупать видеокарту на базе чипа TNT 2 даже для офисной машины нет смысла.

Что быстрее - GeForce2 MX или GeForce256? И что вообще надо брать к Durog 900?

Оба вопроса довольно сложны и не имеют однозначного ответа. В первую очередь потому, что речь идет о разных чипах с разными возможностями, да и вариантов исполнения видеокарт на каждом из этих двух чипов существует уйма.

Не вдаваясь в подробности, вот как выглядит ряд видеокарт NVIDIA, отсортированный по возрастанию производительности: Vanta, M64, TNT2, TNT2 Pro, TNT2 Ultra, GeForce2 MX200, GeForce256 SDR, GeForce2 MX, GeForce256 DDR, GeForce2 MX400, GeForce2, GeForce2 Pro, GeForce3 Ti200, GeForce2 Ultra, GeForce3, GeForce3 Ti500.

Ответ на второй вопрос не так прост, как кажется на первый взгляд. Судите сами: если у вас мощный процессор и вы играете в разрешении 640 x 480 с глубиной цвета 16 бит, то вам будет достаточно и GeForce2 MX, а если вы - счастливый обладатель хорошего монитора и предпочитаете играть в режиме 1600 x 1200, да еще непременно с 32-битным цветом, то даже GeForce3 Ti500 задохнется, обрабатывая и преобразовывая в изображение тот огромный поток данных, которые на нее вывалит ваш Durog 900. Опять же, не будем забывать про то, что у каждого свое определение хорошего качества игр. Кому-то и 30 fps достаточно, а для кого-то и сотня кадров в секунду - средненько.

Конечно, пускаться в крайности тоже не стоит: не надо покупать GeForce2 MX в пару к новейшему Athlon XP - просто потому, что тогда вам будет доступно только разрешение 800 x 600, а вы, думается, покупали такой процессор не для этого.

Косвенные выводы о соответствии видеокарты процессору можно сделать, внимательно изучив таблицы игровых тестов в процессорно-чипсетных рингах.

Последние слова компьютерщика-любителя:

"Итак, продавец уверял, что две карты уфриваются."

Последние слова компьютера:

"Вы уберены?! [Y/N]"

Полезное в реестре Windows 9x

■ По умолчанию Проводник Windows изменяет регистр написания имен файлов таким образом, что файл, названный, к примеру, `myFavoriteName`, будет отображаться как `Myfavoritename`. Microsoft называет эту функцию `PrettyPath`, и вы можете отключить ее:

```
[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced]
"DontPrettyPath"=dword:00000001
```

- для отображения фактического имени файла

```
"DontPrettyPath"=dword:00000000
```

- для преобразования имен файлов к стандартному виду

■ В системном реестре Windows есть скрытая особенность, которая позволяет создавать псевдонимы для программ. Например, можно получить возможность запускать программу

`NOTEPAD.EXE`, набрав в командной строке Пуск - Выполнить `BLOKNOT.EXE`:

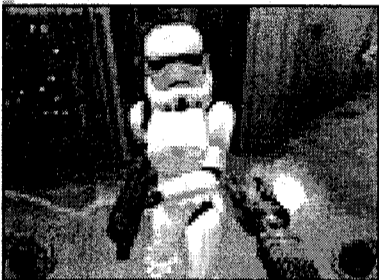
```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ App Paths\BLOKNOT.EXE]
@="c:\windows\notepad.exe"
```

■ Включение нижеприведенного параметра позволит Вам использовать Блокнот для открытия файла нажатием правой кнопки мыши на нём. Также Блокнот будет использоваться по умолчанию для открытия файла, если никакой ассоциации к нему не существует:

```
[HKEY_CLASSES_ROOT\*\shell\open]
@="Открыть в Блокноте"
[HKEY_CLASSES_ROOT\*\shell\open\command]
@="notepad.exe %1"
```



После очередного променада по вымершим эстакадам Нар-Шады становится ясно, почему развалилась Империя. Ее сгубила вовсе не кучка несчастных повстанцев, а банальная засилье бюрократии и тотальная нехватка дубликатов ключей. Ну разве можно куда-нибудь вовремя улететь, если двери ангара открываются последовательным нажатием десяти кнопок? Внятные указатели отсутствуют, а деталей настолько мало, что глаза просто не за что уцепиться. Комната раз, комната два, комната три, много-много комнат, исполненных при помощи copy/paste. Окажись Дарт Вейдер в шахтах Артуса, он вряд ли сумел бы пройти на склад демисезонных черных костюмов без помощи проводника. Обезумев от



счастья ("А мы, блин, делаем Star Wars!"), сотрудники Raven позабыли все профессиональные навыки и напели уровни, пройти которые можно, лишь методично разглядывая все подозрительные текстуры на стенах и приборных панелях. Сотрудники Brady Games, подрабатывающей на издании богато иллюстрированных слошонов в твердых обложках, хитро потирают руки - в их магазины вот-вот потянутся вереницы фанатов Star Wars, "срезавшихся" на ядреных пазлах JK2.

Так бы и скончался в неизвестности наш унылый джедай, не оказавшись в нем прекрасные модели и спецэффекты. Имперские штурмовики - просто загляденье! Угловатость почти незаметна, текстуры идеально подогнаны... Нетрудно догадаться, для чего Raven понадобилось удвоить количество полигонов в кадре по сравнению с Quake 3: Team Arena. Движения - блестяще исполненный motion capture в сочетании с хорошей физикой. В Jedi Knight 2 стоит поиграть, чтобы лично увидеть, как подорвавшийся на термобомбе штурмовик летит "рыбкой" через всю комнату и врывается головой в стену, сопровождая процесс смачным воплем. Оказавшись под перекрестным огнем десятков бластеров, испытываешь тоску от предчувствия скорой гибели и одновременно детский восторг - такой красивой пальбы жанр шутеров еще не видел.

От эффектов визуальных не отстает эффект звуковой. Secret Service, первая игра, явившая миру достоинства EAX 3.0, и в подметки не годится детищу Raven. Взвизгивающее эхо лазеров в огромном ангаре, пязг смертоносного AT-ST, смертельный вопль безнадежно тупого напарника где-то за спиной - каждый звук позиционируется игрой максимально точно, создавая невероятно "киношные" ощущения. Для удовольствия требуется сушая малость: карточка SB Audigy да 5.1-колонки. Если указанное добро у вас уже есть, отыщите в файле jk2config.cfg строку seta s_UseOpenAL "0" и переправьте

на единицу. Наслаждайтесь.

Игра преобразуется еще раз, когда Катарн достает лазерный меч. Скучные текстуры и потуги на архитектурный стиль уступают место сумасшедшей динамике битвы. Пара быстрых, плавных, отточенных движений мечом, и не в меру наглые обитатели нар-шаддского бара расстаются с лишними конечностями. Умопомрачительно красивые сальто, кувирки и "комбы" на грани фолла - это тоже Jedi Knight 2. Дуэль с равным себе по силам смотрится не хуже, чем финальная битва Episode 1. Блоки, обманные маневры, белые вспышки в момент столкновения двух мечей и бесконтрольное использование Силы понравятся даже маэстро Лукасу. А как, черт возьми, шикарно выглядит бросок меча в сторону про-

тивника!

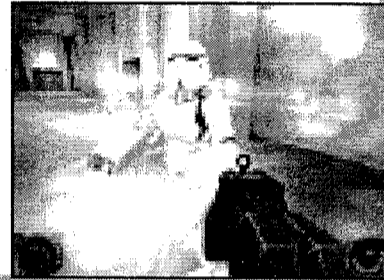
Опростолюсовившись на некогда родном поле одиночной игры, дизайнеры Raven ухватились за multiplayer и... выдали на удивление цельный, интересный продукт, который не грех продавать в отдельной коробке. Уровни, так раздражавшие в "сингле", изобилие архитектурных деталей и превратились в идеальное место для разборок скачущих джедаев. Multiplayer Jedi Knight 2 можно назвать этим "общим знаменателем" Q3 и UT - дальние родственники ASMD и Flak Cannon мирно уживаются здесь с типичной "рельсистой" и кенгуровыми прыжками. Специально для сетевой игры Raven "твикнула" и без того шустрый движок id, выбросив из него криво реализованные volumetric shadows и еще с десяток ненужных рюшечек. Результат вполне пристойно бегаем даже у супержеской четы "Celeron 366+TNT 2".

Выйти с мечом против ракетницы и выжить способны немногие, зато смотреть потом демо-записи таких игр - сущее удовольствие. В отличие от скванного сюжетом "сингла", multiplayer позволяет игроку самостоятельно распределять фиксированное число баллов по джедайским умениям. Не желаете искать "золотую" серию? ОК, выбирайте один из десяти более-менее сбалансированных "шаблонов". Со своей стороны мы настоятельно рекомендуем всем любителям огнестрельного оружия воздержаться от употребления Force-атак

типа Lightning и Drain. Осознавая убойную силу подобных сочетаний, хитрые авторы ввели искусственную несовместимость. Хотите пальнуть молнией? Без проблем, но учтите - вы не сможете пользоваться оружием в течение пары секунд. Верно и обратное - нельзя пользоваться Силой во время яростной перестрелки с врагами. Кстати, Raven сохранила замечательную опцию "Lightsabers only", идеально дополняющую командный режим "Capture the Ysalmin", доставшийся игре в наследство от Mysteries of the Sith. Для тех, кто не в курсе, сообщаем: "исалмири" - своего рода флаг, лишаящий своего обладателя всех джедайских способностей. Попробуйте-ка доставить такую штучку на свою "базу"!



кавалерийской бригады гераклов верхом на коврах-самолетах, на душе начинают скрестить сразу все тридцать три кошки. Когда выясняется, что меню опций здания становится доступным лишь после шаманских манипуляций с курсором, возникает желание отправки в Южную Корею немного кристаллизованного антракса. Эргономика MW умерла, не успев родиться. Искать "горячие" клавиши, пробовать задать точку сбора для только-только сошедших с конвейера юнитов и пытаться использовать мини-карту при выделенном отряде бесполезно. Гораздо проще ампутировать себе нервную систему, и тогда вопрос, почему здесь можно обвести рамкой не более 20 боевых единиц за раз, отпадет автоматически.



Diggles

the myth of Fenris

Рождаясь прямо в забое, повиснув на стене, мелкие уродцы полчасика будут ползать по подземелью, тупо хлопая глазами и гугукая, а повзрослев, обзаведутся потребностями, аналогичными родительским. Днем работать, ночью спать. Или наоборот. Трудиться час, дрыхнуть двадцать. Или опять наоборот. Каждому подопечному можно установить тот график, которого он заслуживает. В то же время никто не мешает разбудить его в любой момент и отослать на рудники, либо оторвать от еды и привлечь к разведению тараканов на ближайшей ферме.

Все карлики имеют целый букет параметров - четыре основных (здоровье, сытость, работоспособность и настроение) и кучку второстепенных, отвечающих за определенные качества. За первыми надо периодически следить, а остальные будут расти сами собой, по мере их использования. К примеру, пинки попадающихся врагов ногами повышают уровень кунг-фу, отстрел узурпаторов из рогатки совершенствует стрельбу, и так далее. Самые любознательные могут почитать книжки по соответствующим специальностям, любезно упакованные в попадающиеся местами бочки.

В общей сложности около двух десятков характеристик, часть из которых появляется со временем и далеко не у всех. В основном, их величина важна для избрания новых технологий, на повседневной работе сказываться не столь заметно. Главное - не перебарщивать с режимом, и сытые карлы сплещут вам джигу.

Состоящее поначалу из единственной палатки и одинокого костерка, место обитания гномов потихоньку разрастается до размеров мегаполиса. Появляются кузницы, мельницы, пивоварни, фермы, электричество и еще целый п(а)учок архитектурных чудес. Через некоторое время всякий уважающий себя шахтер отказывается спать на открытом воздухе, обычная пища перестает удовлетворять вкусам гурмана, а надгробный памятник в назидание потомкам становится обязательным предметом быта. К счастью, жесткой зависимости жителей от излишеств цивилизации не наблюдается. Даже потребление хомячьего пива совершенно опционально - все болезни и недомогательства вылечит здоровый сон и вкусный мухомор.

Любое здание в случае миграции с легкостью запикивается в маленький ящик и водружается на новом месте. Необходимость

отстраивать базу и развиваться с нуля мгновенно отмирает - все объекты, вплоть до самой заваливающей лестницы, мобильны. Добавим к этому стопроцентную автономность гнома на случай отсутствия желания управлять каждым в отдельности, и сосредоточимся на копании дырок в земле. Бурить придется много.

Собственно, вся игра построена на регулярном сверлении тверди (почему-то только вверх, вниз и в стороны под прямым углом) и поиске ключевых точек с квестами вида "пойди-туда-и-принеси-мне-кусочек-гриба/жука/чего-то-еще". Продвижение вглубь периодически открывает пещеры и кем-то уже прорытые ходы. В таких местах частенько валяются бесхозные бочки с предметами быта и книжками бродят инородные веремешку с враждебной фауной и накапливается ресурс.

Насыщенный мир Diggles просто обязан обладать своей собственной звуковой атмосферой, существующей едва ли не отдельно от всего остального. Но, увы, этого нет и в помине. Потрясающая скудость озвучки, ко всему прочему частенько не совпадающей с действиями, кошмарные голоса персонажей и провальная попытка выражения эмоций доморожденными актерами в совокупности убивают изрядную долю впечатления. Хочется верить, что локализованная версия в исполнении Snowball в этом отношении поднимет планку на солидную высоту.

В условиях установленных лимитов несчастные гномы постоянно изображают из себя паралитиков, скорее дергающихся, нежели двигающихся. Радостно попрыгал за хомячком Leon. В соседней пещере Alva раздувает костер. А вот Salomon стучит киркой по камню. Повсюду кипит жизнь, и десятки богато анимированных коротышек спешат показаться игроку во всей красе. Но бесполовый предел FPS сводит к нулю все усилия разработчиков, затраченные на оживление персонажей.

До кучи - практически бесполезное вращение камеры, открывающее третье измерение лишь наполовину. Чем больше "zoom", тем меньше "rotate" в стороны. А почему нельзя элементарно посмотреть вдоль коридора или плюнуть пробегающему гному прямо на колпак? Почему приходится ограничиваться скромными поворотами градусов на тридцать?

И все-таки Diggles странным образом увлекают. Скучнейший, на первый взгляд, симулятор шахтера со временем превращается в весьма любопытное занятие. Неторопливое продвижение вглубь, редкие стычки с живностью, нескончаемое строительство и в меру головной боли - вот его отличительные признаки. Небольшая работа над ошибками, и благодарности народных масс не будет предела. Пока же остается лишь слегка напрягаться и накрывать закипающую ненависть к криворукому фрицам крышкой.

Mythical Warriors

Battle For Bastland

Встретить сегодня игру с 8-битной графикой и 2-байтовой геймплеем - все равно что обнаружить популяцию мамонтов или стайку археоптериксов. "Ой, блин, а они, того, живы! - неволью срывается с языка юного натуралиста. - Как же вы доплыли до наших времен, родненькие?" Реликтовые предшественники фауны, всем своим видом отрицающие факт пребывания в Черной книге, молчат. Им и самим, должно быть, интересно.

...Она приползла к нам из Южной Кореи, страны победившего близзардизма. Здесь по утрам пьют "эспрессо по-орочью", днем съедают килограммы лапши с кусочками маринованных зергов, а вечером миллионы глоток вливают в себя семьдесят шесть вариаций коктейлей "Кровавый Мефисто" и "Слеза муталиска". Последний спортзал превратился в компьютерный клуб сразу после выхода StarCraft, а экзамен по истории Blizzard является обязательным при поступлении в ВУЗ с 1995 года. В многочисленных подвалах кипит работа по накопленному производству тотальных конверсий, аддонов и просто клонов обожественных игр. Поднявшись на поверхность, уродцы затравленного озираются, шуртятся от яркого света и сворачивают ласты на полпути к ближайшему ящику с апельсинами. Раскосые уборщики, матерясь, заворачивают тушки в дешевый брезент и отправляют на родину полярных медведей.

При жизни ее звали "Mythical Warriors". Она носила грязную 256-цветную одежду, найденную по случаю на свалке цифровых помоек, и хотела быть похожей на WarCraft 2. По ее телу, копошась, бегали десятки лишенных pathfinding юнитов, возводились однотипные базы и проливались сотни банок кисло-сладкого кетчупа. Почему велась война, никто не знал. Об этом не могли поведать даже щедро пикселизированные ролики с членами Актерской гильдии животных-паралитиков в главных ролях. Известно лишь, что одних звали "Draco", а других - "Phoenix", хотя сами создатели MW предпочитали обходиться менее персонализированным "enemy".

Миссия первая: "Wipeout the enemy". Миссия третья: "Wipeout the enemy". Миссия седьмая: "Wipeout the enemy". Миссия десятая: "Wi..." При виде встретившихся в бою десятка инкарнаций Шивы, дюжины глиняных муз и робоголемов, двух пьяных драконов различных типов пигментации, викингов, механоскорпионов и, в довершение бедлама, воздушно-

кавалерийской бригады гераклов верхом на коврах-самолетах, на душе начинают скрестить сразу все тридцать три кошки. Когда выясняется, что меню опций здания становится доступным лишь после шаманских манипуляций с курсором, возникает желание отправки в Южную Корею немного кристаллизованного антракса. Эргономика MW умерла, не успев родиться. Искать "горячие" клавиши, пробовать задать точку сбора для только-только сошедших с конвейера юнитов и пытаться использовать мини-карту при выделенном отряде бесполезно. Гораздо проще ампутировать себе нервную систему, и тогда вопрос, почему здесь можно обвести рамкой не более 20 боевых единиц за раз, отпадет автоматически.

Желудочный грибок "rush vulgaris" живет, цветет и дурно пахнет. Юнитами, сооруженными в течение пяти минут на произвольно взятой карте MW, можно населить все без исключения уровни Battle Realms. О контроле рождаемости в Южной Корее если и слышали, то лишь краем набитого вишнями уха.

Внезапно гальванизированный труп игры открывает глаза, приподнимает трепанированный череп и тычет кулаком в район отсутствующей диафрагмы: "У меня... хррр... есть... хррр... возможность набихррррррр... оп!"

Несчастливая хотела сказать "опыт", но очередной припадок несовместимости со звуковыми картами от Creative поставил крест на ее тщетных попытках. Действительно, MW выдает experience за отстрел вражеских викингов, гераклов и прочих последствий употребления мескалина, причем реципиентом является непосредственно игрок. Больше трупов, - выше уровень, - шире возможности по клепанию армий и строительству зданий. Катализатором научного прогресса выступает уже знакомый нам "rush vulgaris". Задачу отыскания игрового баланса в столь непростых условиях мы оставляем на вашей совести, дорогие естествоиспытатели. Со своей стороны можем помочь наводкой: в последний раз баланс MW видели неподалеку от дистального конца прямой кишки.

Из всех особенностей Mythical Warriors запоминается лишь одна - ферма по выращиванию горных козлов. Животное вываливается из юнитопроизводящего конвейера, в течение нескольких минут скорбно ползает по окрестностям, заглатывая комья грязных пикселей, а затем, как и положено всякой послушной скотине, самостоятельно сдает тушу на мясопереработку.

Вот если бы все клоны так умели...



Я слышал, что можно сделать так, чтобы сама Windows блокировала баннеры без использования какой-либо другой программы. Как это делается?

Да, сделать это можно. Для этого нужно в файл `C:\Windows\hosts` (без расширения) внести список известных баннерных сетей примерно такого вида:
127.0.0.1 banner.kiev.ua
127.0.0.1 banner.list.ru
127.0.0.1 banner.ricor.ru
127.0.0.1 banner.trifle.net

- то есть каждой баннерной сети принудительно назначить адрес **127.0.0.1**, принадлежащий вашему собственному компьютеру. При этом, встретив на веб-страничке ссылку, например, на `banner.list.ru`, ваш браузер попытается загрузить ее с вашего

же компьютера, а поскольку веб-сервера на нем не наблюдается, то баннер попросту будет отсечен и интернет-запросов на него уходить не будет.

Соответственно, не будет и качаться из Сети громоздкий графический файл. Правила и примеры составления файла `hosts` вы найдете в файле `C:\Windows\hosts.sam`, который находится на диске только в учебных целях и системой не обрабатывается. Впрочем, в интернете вы найдете уже готовый файл `hosts` с уже внесенными в него тысячами баннерных сетей.

СПАМ - побочный эффект прогресса

Чего только не понаписано на счет того, что такое спам и как с ним бороться. Поэтому не имеет смысла дотошно изучать здесь разные антиспамские проги. Целесообразнее затронуть вопросы, с позволения сказать, общей методологии борьбы с этим явлением.

Во-первых, уясним, что лучший способ лечения - профилактика. Так что несколько раз подумайте, прежде, чем оставлять свой e-mail в какой-нибудь регистрационной анкете или подписываясь на рассылку.

Заведите себе как минимум 2 ящика, а лучше 3 или 4. Один mail, данный провайдером, должны знать 2-3 человека, надежных и проверенных. Другой ящик для деловой документации (например, новости маркетинга, курсы валюты, различные тарифы и т.д.). Третий ящик - для переписки. Ну, а четвертый - левый, который вы будете давать при различных регистрациях и сомнительным людям. При такой "расстановке сил" никакой спам вам практически не страшен, если только на него вас не подпишут "добрые" друзья.

Это все замечательно, но что делать, если мы заранее не позаботились о профилактике, и спам бурным потоком изливается на почтовый сервер и вы каждые 10 минут скачиваете с него по 2 МБ всякой дряни и не видно этому ни конца ни края? В данном случае, конечно, лучше забыть про этот ящик и зарегистрировать другой. Но не всегда так просто расстаться со старым ящиком. Ведь туда, наряду со спамом, могут идти важные документы, да и скорость сервера устраивает. Что тогда делать? Естественно, самый простой выход - **поставить программку, которая отсылает спам обратно, блокирует или удаляет его.** Они (программы) не всегда эффективны: могут принять за спам совсем не то, что нужно. В некоторых программах, конечно, есть возможность создания "черных списков" спамерских адресов.

Можно еще постоянно связываться с почтовыми серверами и просить блокировать спамерские адреса. А если их куча и постоянно появляются новые?

Есть ли другой выход из ситуации? Есть. Делаем **ReSend**, прописывая в теле спамерского послания **unsubscribe**. Или в сообщении может быть ссылка `unsubscribe`: заходите по ней на сайт и отписываетесь от рассылки. А если таких рассылок, положим, 20 или 30? И снова мы подошли к вопросу о бесполезной трате времени и денег. Порочный круг какой-то.

MyProxy 3.07

Данная программа предназначена для сокращения сетевого трафика за счет кэширования уже полученных документов и блокирования рекламных изображений (баннеров), а также отслеживания сетевого трафика. Когда вы находитесь в Интернете, **MyProxy** запоминает у себя в кэше DNS-адреса и содержимое всех посещаемых страниц, и в следующий раз при посещении той же самой страницы выдает ее содержимое уже из кэша, что позволяет в значитель-

Делаем ReSend. Прописываем в теле письма unsubscribe. В теле письма тоже, но после этого приличного слова начинаем от всей души крыть нецензурной бранью злостного спамера. Не скупитесь на выражения, вспомните всю брань из американских фильмов и песен, все нецензурные надписи, крепкими заухабистыми эпитетами пройдитесь по всей спамерской братии. Если на ум ничего не идет, воспользуйтесь англо-русскими или русско-английскими словарями ненормативной лексики. Еще нужно использовать элемент психологической атаки: пишите все здоровыми, жирными, красными буквами. Нелишним будет приложить к письму безобидный вирусочек типа Win95 :-). Если позволяет квалификация, пропишите вирус в скриптах, чтобы уж наверняка. Накажите своему Outlookу продублировать сообщение раз 50 и смело отправляйте. Спамеры будут шараться от вас как черт от ладана. Проверено.

Некоторые возразят мне: мол все это грубо и некрасиво. О чем речь, уважаемые? Нужно бороться с врагом его же оружием. Разве кидание всякого хлама на голову невинных пользователей это красиво? Бестактно вторгаться со своим спамом это не грубо? Я понимаю, что реклама (спам в данном случае) является одним из главных атрибутов торговли. Но реклама хороша, когда она качественная, красивая, ненавязчивая, с юмором. А спам - полная противоположность. Равносильно тому, что нацарапать на заборе или на стене в подъезде какой-нибудь призыв, эдакий неандертальский промощун. Вы откликнетесь на него? Не думаю. И пусть вас не мучают угрызения совести. Ведь, если люди не понимают по-хорошему, почему мы должны действовать по-человечески в ущерб себе? К тому же в свете постоянных гнусных действий американцев (именно они главные спамеры) относительно России мне даже доставляет удовольствие напасть на янки, так как беспредел относительно нашей Великой Страны я воспринимаю как личное.

На этой патристической ноте заканчиваю свое повествование, желаю вам успеха и удачи. Да обойдет спам ваш дом стороной.

diablo82@bk.ru

ной мере снизить время загрузки страницы из Интернета. Помимо этого, в программе есть список адресов, с которых информация блокируется. Нетрудно догадаться, что большую часть этого списка составляют баннеры.

MyProxy имеет богатые возможности по контролю за сетевым трафиком и выдает как ежедневную его статистику, так и ежемесячную.

Размер дистрибутива - **179 Кбайт**. Условия распространения - **freeware**. Сайт разработчика: <http://myproxy.f2g.net/>

Оптимизация соединения с Интернет

(Продолжение. Начало в № 4)

Второй по счету источник неприятностей - эта **пресловутая ошибка "TTL bug"**, приводящая к невозможности установки соединения. Дело в том, что во избежание засорения Сети "летучими голландцами", то есть, попросту говоря, зацикленными пакетами, каждый из них имеет ограниченный срок существования, указанный в заголовке и измеряемый количеством промежуточных узлов, которые может посетить пакет. Если пакет не будет доставлен за это время, он "прибивается" очередным маршрутизатором с посылкой отправителю соответствующего "похоронного" уведомления.

Чем больше транзитных узлов расположено между отправителем и получателем, тем дольше пакеты добираются из одного конца в другой. К счастью, время жизни пакета (аббревиатура TTL так и расшифровывается: Time To Live - время жизни) очень легко изменить - запустите Редактор Реестра, предварительно зарезервировав сам реестр, и откройте ветвь `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters\DefaultTTL` для ОС Windows NT/2000 и `HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxDMSTCP\DefaultTTL` для Windows 9x - она-то и управляет сроком жизни пакетов. По умолчанию он равен 32 узлам, но, как показывает практика, в некоторых случаях этого явно недостаточно, и стоит увеличить его по крайней мере вдвое. (Можно и больше - но от этого лучше не станет, хотя и хуже - тоже). После внесения изменений в реестр следует перезагрузиться, заново войти в Сеть и проверить - возымело ли это какое-то действие.

Возымело? Так: соединение с сервером установить удастся, но вот качачка не работает, хоть убей -

сколько ни жди, а индикатор прогресса издевательски остается на нуле процентов. Что ж, будем лечить! Попробуйте для начала включить опцию с интригующим названием **Распознавание Черной Дыры - "Black Hole Detect"**.

Зачем она нужна? А вот зачем - хитрая Windows, стремясь увеличить скорость передачи данных, пытается вычислить максимальный размер пакета, который бы обрабатывался пересылающими его маршрутизаторами без разрезания. Разрезание (или, говоря профессиональным языком, фрагментация) ощутимо снижает скорость соединения, особенно, если пакет дробится на две неравные половины. Например, пусть компьютер клиента пытается передать пакет размером в 576 байт, но один из маршрутизаторов в цепочке "умеет считать" только до 512 и разрезает пакет на два, причем, во второй попадает "хвостик" из 64 байт, плюс: заголовок, занимающий от 40 и более байт. В итоге - КПД второго пакета составит всего лишь 50%, что очень нехорошо!

Если Windows видит, что избежать фрагментации не удастся, она уменьшает размер пакета так, чтобы он без проблем прошел сквозь все маршрутизаторы одним куском. Но не проще было бы сразу задать минимальный размер? Нет, и вот почему: чем меньше пакет, тем выше накладные расходы на его пересылку (заголовок тоже ведь занимает место) и тем больше пакетов требуется переслать для передачи того же объема информации.

Умение Windows подбирать максимальный размер не фрагментируемого пакета всем хорошо, да вот беда - не всегда это работает. Некоторые, не слишком демократичные маршрутизаторы, получив слишком длинный (по их мнению) пакет с пометкой "не фрагментировать", приби-

вают его на месте безо всяких уведомлений! Windows же, не подозревая, что посланный ею пакет погиб, ждет отклика от сервера. Долго ждет! А затем, так и не дождавшись, вновь посылает тот же самый пакет. И все повторяется! Вот этот-то недемократичный маршрутизатор и называется "Черной дырой"!

Включение опции **"Black Hole Detect"** активирует хитроумный алгоритм распознавания "Черных Дыр" для обхода их стороной. Но за все приходится платить, и такое детектирование несколько снижает общую производительность. Несильно - но все же таки! Поэтому прибегать к нему следует только в крайних случаях - когда действительно что-то не работает - соединение есть, а трансфер (передача данных) на нуле.

Запустите **"Редактор Реестра"** и откройте ветвь `HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxDMSTCP` для Windows 95/98 и `HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters` для Windows NT/2000. Найдите или, при необходимости, создайте двоичный параметр `PMTUBlackHoleDetect` для Windows 95/98 и `EnablePMTUBHDetect` для Windows NT/2000. Теперь присвойте ему значение "1" и перезагрузитесь.

Что? Все равно не работает? Ничего не остается, как расстаться с надеждой пересылки пакетов максимального размера и перейти на размер, обязательный (ну, формально обязательный) для всех маршрутизаторов - 576 байт. Для этого в той же самой ветке реестра найдите (создайте) двоичный параметр `PMTUDiscovery` для Windows 95/98, а для Windows NT/2000 - `EnablePMTUDiscovery` и присвойте ему значение "0". Перезагрузитесь. Ну должно же это, наконец, заработать!

"Терабайт", <http://www.comprice.ru/>



Отправка писем email на русском с компьютеров, где русский не установлен...

Задача: отправка писем из "translit"->"cp-1251". Далее мы получим текст на русском языке ну или почти (зависит от того как вы пишете на транслите). Набрав текст письма и увидев его в нормальном виде в окне программы, (текст легко читается на русском) сохраняем его как `email2vasya.html` (обязательно в формате HTML!) Следующий шаг открываем этот файл в MS IE 5.0 или какой версии у вас браузер. Если видим и читаем текст нормально, значит радуемся и копируем весь текст и вставляем в окно программы - почтовика, которым вы пользуетесь. Если же нет - значит на предыдущем шаге (шагах) вы что-то сделали неверно.

Данный метод успешно используется для отправки писем на Украину уже в течение 2-х лет не только мной, но и еще целой группой студентов из Финляндии. А тут, как вы сами можете понять, русский проставлен вовсе не на всех компах, особенно, если это какой-то зал ВЦ.

Трудности: надо скачать дополнительный софт, нужно знать русскую раскладку. Плюсы: получаем полностью читаемый текст на русском, а не графику.

Александр, al_bess@yahoo.com

WatzNew 1.8

После более или менее долгого времени пользования Интернетом в Избранном браузера обычно накапливается такое количество ссылок на интересные сайты, что регулярное посещение их всех может занять неоправданно долгое время. Да и обновляются все они далеко не всегда регулярно, что тем более делает бессмысленной работу по регулярной загрузке на свой компьютер одного и того же. Гораздо более выгодно со всех точек зрения воспользоваться программой типа **WatzNew**, которая будет оповещать Вас обо всех изменениях на выбранных Вами сайтах и форумах, о поступлении новой почты в почтовый ящик, о выходе новых версий программ, сообщать свежие прогнозы погоды, курсы валют и котировки интересующих вас акций. Как очевидное достоинство программы можно отметить использование гибкой системы поисковых шаблонов, позволяющих выбирать из просматриваемых web-страниц только необходимую информацию и отображать ее в компактном виде.

WatzNew может не только оповещать пользователя при обнаружении каких-либо изменений, но и автоматически запускать внешние приложения, например, браузер или почтовый клиент. Кроме этого, программа поддерживает работу через прокси-сервер, а также имеет в своем составе ряд очень полезных функций, таких, как синхронизация системного времени по атомным часам или возможность использования популярных поисковых систем, а также имеет полностью настраиваемый двуязычный русско-английский интерфейс.

Размер дистрибутива - **1048 Кбайт**.

Условия распространения - **shareware** с периодом бесплатного ознакомления в течение 30 дней.

Сайт разработчика: <http://www.watznew.com/>

Вести с квантовых полей: придуман способ записи и чтения квантовой информации

Исследователи Гарвардского университета сообщают об успешном окончании эксперимента по записи информации квантового состояния лазерного излучения на носитель и последовательного воспроизведения этого квантового состояния без помех. Это сообщение еще на шаг приближает ученых к созданию квантового компьютера.

Группу исследователей, осуществивших эксперимент, возглавляет **Рональд Уолсворт (Ronald Walsworth)**, который уже давно проводит в жизнь научно-исследовательскую программу по созданию кодов высокого уровня защиты, квантовых запоминающих устройств и, в перспективе, квантовых компьютеров. Главной проблемой исследования квантовых объектов и квантовых измерений является легкость, с которой квантовый объект уничтожается (как это происходит с фотоном) или возмущается его состояние (например, при измерении координаты элементарной частицы) при единичном акте измерения или считывания информации. Уолсворт говорит, что им удалось записать без потерь в квантовое состояние атома рубидия информацию, содержащуюся в фотоне, а

затем так же без потерь ее воспроизвести. Три года назад три группы, ведущие параллельные исследования, в числе которых еще одна Гарвардская группа, исследующая свойства Бозе-конденсата и группа из Техасского университета A&M, продемонстрировали возможность записи квантовой информации, содержащейся в излучении лазера, в виде спинового состояния атома, и последующего ее чтения. Однако, в отличие от недавнего эксперимента Уолсворта, фаза записанного и считанного сигнала не совпадала.

Таким образом, можно, в принципе, говорить о создании квантовой памяти, как некой составляющей квантового компьютера. Правда, время, в течение которого такая память хранит информацию, ничтожно мало - флуктуации полей окружающей среды и самого атома рубидия возмущают содержимое ячейки памяти за время около 0,001 с, что требует слишком частых циклов обновления. Так что излишний оптимизм исследователей о скором создании квантового компьютера, увы, разделить нельзя.

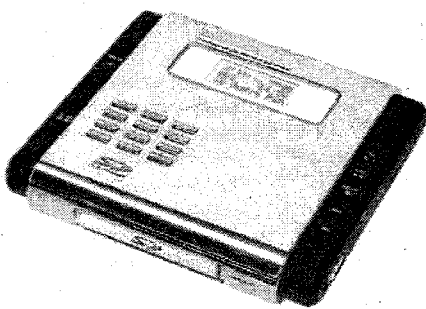
EE Times

Музыка от Panasonic

Panasonic сообщила о выпуске и начале продаж портативного музыкального проигрывателя SV-SR100. Устройство способно записывать музыку в форматах AAC1, MP32, и WMA3 на флэш-память SD (Secure Digital) или напрямую на CD-R/RW, а также перекодировать музыку с CD на карты флэш-памяти.

Питание проигрывателя осуществляется от двух пальчиковых батареек (AA). Стоимость устройства составит около \$400.

Two Mobile



КАДРОВАЯ СЛУЖБА "ПЕГАС" ПРЕДЛАГАЕТ:



Наш адрес: г. Самара, пр. Масленникова, 39, оф. 5
www.pegasinform.ru
E-mail: pgs@sama.ru

ВАКАНСИИ

Главный бухгалтер, жен. 35-40 лет, в/о, о/р, ПК 1С. Опл. 5 т.р. на исп. срок.

Главный бухгалтер, жен. до 45 лет, о/р, в/о экон., зн. ПК. Опл. по дог.

Главный бухгалтер, жен. до 50 лет, о/р, в/о, ПК 1С. Опл. по дог.

Главный инженер в коммерческий отдел, муж. до 45 лет, в/о, о/р от 2 лет, зн. ПК: Word, Excel, англ. язык, возм. командировки. Опл. по дог.

Архитектор, муж./жен. до 35 лет, о/р, в/о, ПК: графические программы. Опл. по дог.

Инженер-программист, муж./жен. до 50 лет, о/р от 3 лет по специальности, ПК 1С, Word, Excel. Опл. по дог.

Инженер-технолог кабельного производства, муж. до 45 лет, в/о, о/р, ПК: Word, Excel. Опл. по дог.

Секретарь, жен. до 35 лет, о/р, зн. ПК, делопроизв., коммуникаб. Опл. 2,5 т.р. на исп. срок.

Бухгалтер по товарн. операциям, жен. до 45 лет, в/о, о/р, ПК: Складские программы. Опл. по дог.

Бухгалтер, жен. до 40 лет, о/р от 3 лет в торговле и произв., в/о, ПК 1С, 7.7, составл. баланса предприятия. Опл. от 5 т.р.

Менеджер по персоналу, муж./жен. до 45 лет, в/о, о/р, зн. ПК. Опл. по дог.

Оператор ПК, до 35 лет, от ср.-спец. обр., зн. офисных программ. Опл. по дог.

Секретарь, жен. до 45 лет, в/о, зн. ПК, офисных программ. Опл. по дог.

Секретарь, жен., о/р, в/о или ср., зн. ПК, делопроизв. Опл. по дог.

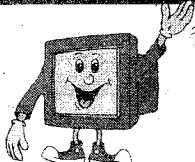
СЕГОДНЯ ТРЕБУЮТСЯ:

СИСТЕМНЫЙ АДМИНИСТРАТОР, в/о, о/р с сетью NET WARE, ПО бухгалтер и торгово-финансового комплекса. Обр.: ул. Вилоновская, 138, оф. 506. Контактный телефон: 79-17-67, 79-17-68, 79-17-69

ПРОГРАММИСТ, в/о, отличное зн. 1С (опыт не менее 3 лет), объектно-ориентированное программирование, hardware. Тел. 70-43-06

СИСТЕМОТЕХНИК, знание оргтехники, Win-95/-98/-2000, Office-2000, сетевого администрирования (NT Server, SQL), опыт работы 1С: Предприятие 7.7, высшее техническое образование, желание и умение работать с "железом". Обр.: Самара, ул. XXII Партсъезда, 8. Т.: 92-06-63, 92-06-73, с 9.00 до 19.00 ч. (терр. базы «Самараметалл» за Заводским шоссе)

Заходит целый мирфикс в орках, такой милый конторский работник, в гей-бар. Все с интересом на него смотрят, он подходит к стойке и говорит: - Извините, а это не здесь Windows XP делают?



Дорогие читатели, началась подписка на 2-ое полугодие 2002 года. Несмотря на то, что с нового года на газеты введен НДС, мы решили подписные цены оставить прежними. Кроме того, хотелось бы ближе познакомиться с нашими подписчиками. Для этого предлагаем Вам заполнить анкету и выслать по адресу: 443096, г. Самара, а/я 2717, газета «Компьютер 63». Заранее благодарны.

АНКЕТА ПОДПИСЧИКА

Возраст _____

Образование _____

Пол _____

Социальное положение _____
(желательно место работы, учебы)

Сколько членов семьи читает газету? _____

Какие темы в газете вас особо интересуют? _____

Вы подписаны на нашу газету _____
или покупаете (где)? _____

Подписка 2002 (2-ое полугодие).

Самые распространенные мифы о кактусах

1 Они совершенно не способны защитить от излучения монитора.

К сожалению, это самое распространенное заблуждение - в миф о безопасности кактусов верят даже опытные пользователи ПК, которые, к тому же, навязывают свое ошибочное мнение начинающим.

Возникло оно, как это ни прискорбно, из-за наводнивших наш рынок азиатских подделок, которые ничем не отличаются от настоящих кактусов, за исключением полной неспособности нейтрализовать вредное излучение монитора. Лабораторные исследования убедительно доказывают - кактусы действительно являются надежной защитой пользователя от радиации, причем, необязательно исходящей от монитора - опыты показывают, что карманные версии кактусов - весьма эффективное средство против излучения мобильных телефонов.



2 Ладно, но все равно они малоэффективны, лучше воспользоваться...

Опять ошибка. Экспериментальным путем доказано, что эффективность действия кактусов невероятно высока - лучших результатов добиться можно, лишь заключив монитор в свинцовый кожух (что, заметим, весьма отрицательно сказывается на комфортности работы за компьютером).

3 Да сколько там той радиации! Телевизор и то больше фонит!

Да, действительно, современные мониторы отличаются очень низким уровнем излучения, однако, не стоит забывать, что, работая на ПК, мы сидим гораздо ближе к дисплею, чем при просмотре телепередач, да и времени за компьютером мы проводим намного больше - потому наличие кактуса на рабочем месте для людей многих профессий (например, бухгалтера) является жизненно необходимым.

4 Все кактусы одинаковые - они зеленые, с колючками и, так и быть, защищают от излучения

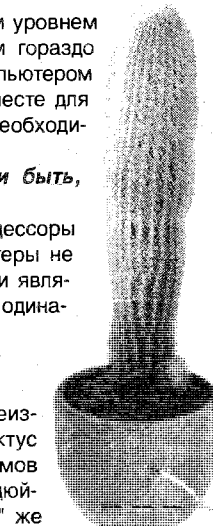
Разумеется, нет. Сказать так - все равно, что заявить: "все процессоры одинаковые, поскольку они маленькие, квадратные и без них компьютеры не работают". Лучшим доказательством ошибочности данного утверждения и является наше тестирование, в котором не было двух растений, показавших одинаковые результаты.

Что нужно знать, покупая кактус

Первым делом стоит определиться с размером растения - ведь общеизвестно, что чем больше диагональ вашего монитора, тем больший кактус потребуется для нейтрализации его вредного излучения. Для 15 дюймов оптимальным выбором будет растение высотой 7-12 см, для семнадцатидюймовых моделей лучше взять кактус ростом 15-20 см, для "девятнашек" же понадобится "монстр" высотой сантиметров 25 как минимум. Но даже если у вас всего лишь пятнадцатидюймовый монитор, мы все равно рекомендовали бы брать кактус "с запасом" - ведь в обозримом будущем вы, скорее всего, захотите заменить монитор на новый, с большей диагональю, и если сейчас вы купите маленький кактус, то через полгода-год снова окажетесь перед необходимостью приобретения другого растения.

Далее, определитесь, нужны ли вам дополнительные "навороты" к кактусу, вроде встроенных мультимедийных колонок или USB-портов. На наш взгляд, первое - вещь абсолютно бесполезная, поскольку звучат такие динамики гораздо хуже, чем даже встроенные в монитор, и если вы собираетесь слушать музыку на своем ПК, то лучше все-таки озаботиться покупкой полноценной акустической системы. А вот дополнительные разъемы USB лишними не бывают никогда, и их наличие стоит только приветствовать.

Кроме того, перед покупкой обязательно поинтересуйтесь у продавца особенностями ухода за растением - может оказаться, что приглянувшийся вам качественный и недорогой кактус будет чрезвычайно капризным в эксплуатации, потребует специальной почвы, регулярной пересадки в дорогостоящие вазоны и полива водой со специальными добавками. Да и непременно узнайте, будет ли он работать с вашей моделью монитора -- хотя случаи несовместимости и крайне редки, все же их не следует сбрасывать со счетов.



Опасайтесь подделок!

Ни в коем случае не покупайте кактус в "полуподвальных" фирмах или на радиорынке - вероятность получения некачественного товара невероятно высока.

С прошедшим 1 апреля!

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Распространяется АО «Роспечать», ЗАО «Печать», курьерской службой «Пегас». Цена свободная. Тираж - 3200 экз. | Учредитель и главный редактор - Г. М. Перов Выпускающий редактор - А. Г. Карташов Ответственный секретарь - И. И. Смирнова | Дизайн и верстка газеты «Компьютер 63» выполнены компьютерным отделом ООО ИК «Пегас» | Газета зарегистрирована Поволжским региональным управлением Госкомитета РФ по печати. Рег. № С02371. Газета отпечатана в типографии издательства «Самарский дом печати» (пр. К. Маркса, 201) | Адрес писем: 443096, г. Самара, а/я 2717. Адрес редакции газеты «Компьютер 63»: г. Самара, пр. Масленникова, 39, оф. 1, 2. Тел. (8462) 43-90-79, 43-90-80. E-mail: pgs@sama.ru |
| Заказ №4424 | | 1 2 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 | | |