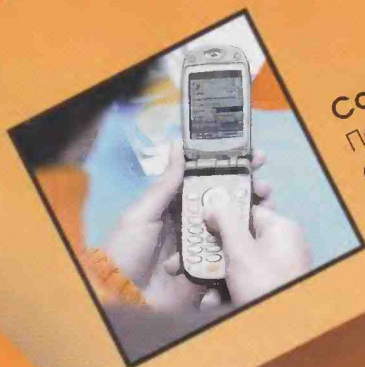


# МОИ КОМПЬЮТЕР

#49  
324

06.12-13.12.2004



**Софт-пробирка # Телефонные книги.**  
Перечитывая мобилку, много думал...  
стр. 34



**Живая теория # Струи non-stop**  
изливаются из принтеров.  
стр. 24



**Софт-пробирка # Отнемис наконец-то**  
вышел на охоту за осликом.  
стр. 26

**Компас # Стратегический резерв.**  
Теория сохранения информации.  
стр. 30



#### В принципе важно

Экземпляры всех номеров газеты хранятся в лучших библиотеках Франции, Англии, Германии, США и в частных коллекциях. На раздаточное в нашей стране издание «Мой компьютер» можно попытаться подписаться в ближайшем почтовом отделении. индекс 35327



**SAMSUNG DIGITall**  
everyone's invited™

# Новий рік – більше св'ята від Samsung

**З 1 до 31 грудня 2004 року –  
новорічна акція від Samsung**

**Samsung вітає всіх із Новим роком!**

Кожний покупець TFT-монітора або ноутбука Samsung в магазині-учаснику акції отримає подарунок – ексклюзивну новорічну свічку.



*Новий рік разом із Samsung – свята вистачить на всіх!*

Інформацію про магазини-учасники акції Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні зі стаціонарних телефонів)

[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

**SAMSUNG**



## ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник  
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №49,  
06.12.2004. Тираж: 18 500.  
Рег. свидетельство: серия KB № 3503 от 01.10.98.  
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.  
Учредитель: ООО «К-Инфо».  
Издатель: Издательский дом «Мой компьютер»  
Киев, ул. Качалова, 6  
info@mycomputer.ua  
www.mycomputer.ua

Редакция может не разделять мнение авторов публикаций.  
Ответственность за содержание рекламных материалов  
несет рекламодатель. Перепечатка материалов  
только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2004.  
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575  
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8  
Издатель: Михаил Литвинюк.  
Главный редактор: Татьяна Кохановская.  
Зам. главного редактора: Сергей Мишко.  
Железный редактор: Владимир Сирота.  
Редакторы: Олег Касич, Игорь Ким.  
Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк.  
Музыкальный редактор: Виктор Пушкар.  
Эпистолярный редактор: Трурль.  
Литературные редакторы:  
Анна Китаева, Данил Перцов.  
Верстка: Сергей Овсяник.  
Художники: Федор Сергеев, Елена Маслова.  
Корректор: Елена Харитоненко.  
Разработка дизайна: © студия «J.K.<sup>TM</sup> Design»,  
Николай Литвиненко.  
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,  
Роман Бураковский.  
Реклама: Олег Федоров,  
Валентина Маркевич-Кравченко.  
Офис-менеджер: Тамара Зодворнова.  
Сбыт: Лариса Остаповская,  
Елена Назарова, Михаил Ковальчук.  
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можжев.  
Экспедирование: Анатолий Клочко.  
Разработка Web-сайта:  
© Николай Угаров. (г К О).  
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.  
Пред. Издательского дома в Харькове:  
Вячеслав Белов (viacheslavb@ua.fm)  
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»  
Фотоувод: ООО «Мира» тел: (044) 247-4438  
Печать: Типография ТМ «Мандарин»,  
ТзОВ «Видавнична група "Експрес"» (Львівська обл.,  
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи, 5  
тел.: (0322) 97-4768)  
Зак №  
Печать обложки: Типография «День Печати»  
тел.: (044) 559-2655  
Цена договорная.

## ВНИМАНИЕ, ПРОМОКАЦИЯ

Условия конкурса на странице 4

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|    |                                                                                                                  |    |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 01 | Наш флаг — на Майдоне!                                                                                           | 1  |
|    | стр. 6                                                                                                           |    |
| 02 | Наталья ЛИТВИНЕНКО<br>Наш паровоз вперед летит<br>Сайты о железной дороге.                                       | 2  |
|    | стр. 12-13                                                                                                       |    |
| 03 | Сергей Н. МИШКО<br>В ожидании ярмарки<br>Анонс компьютерной ярмарки Intel и Samsung при поддержке Microsoft.     | 3  |
|    | стр. 14                                                                                                          |    |
| 04 | Евгений БОБРУЙКО<br>Сканер на борту<br>Второе место за сентябрь-октябрь конкурса «Есть идея!».                   | 4  |
|    | стр. 16                                                                                                          |    |
| 05 | Виталий КЛЕЦКО<br>Поиграем мышцами<br>Смотр бюджетных оптических мышей.                                          | 5  |
|    | стр. 18-20                                                                                                       |    |
| 06 | Денис ШИРИНСКИЙ<br>На витрине: OgiON D22 и DreamX D870<br>Ноутбуки компании «Корифей».                           | 6  |
|    | стр. 21                                                                                                          |    |
| 07 | Олег КАСИЧ<br>Здоровое питание<br>Мощный БП PowerMaster JJ-400TBGA.                                              | 7  |
|    | стр. 22                                                                                                          |    |
| 08 | Олег КАСИЧ<br>Анонсы и достижения ASUS<br>Новая линейка ноутбуков A4000 и итоги деятельности в Украине.          | 8  |
|    | стр. 23                                                                                                          |    |
| 09 | Руслан РИЗВАНОВ<br>Струи non-stop<br>Системы непрерывной печати.                                                 | 9  |
|    | стр. 24-25                                                                                                       |    |
| 10 | Сергей aka saint_chasher КОСТЕНКО<br>Огнелис<br>Знакомьтесь — первая версия веб-браузера FireFox.                | 10 |
|    | стр. 26-27                                                                                                       |    |
| 11 | Сергей УВАРОВ<br>Свободно конвертируемые форматы 2<br>В этой части — конвертеры аудиофайлов.                     | 11 |
|    | стр. 28-29                                                                                                       |    |
| 12 | Максим ДРОЗАЧ<br>Стратегический резерв<br>Теория резервного копирования.                                         | 12 |
|    | стр. 30-32                                                                                                       |    |
| 13 | Андрей ЛЕБЕДЕВ<br>Пришел, увидел... пообщался<br>Программы для организации видеоконференций.                     | 13 |
|    | стр. 33                                                                                                          |    |
| 14 | Сергей БОРМОТОВ<br>Телефонные книги<br>Рассказ о встречах с читателями на выставках.                             | 14 |
|    | стр. 34-35                                                                                                       |    |
| 15 | Сергей УВАРОВ<br>Полезная софтинка. Выпуск 40<br>Утилиты для мультимедиа.                                        | 15 |
|    | стр. 36                                                                                                          |    |
| 16 | © Петр «Raxion» СЕМИЛЕТОВ<br>Тише едешь — дальше будешь?<br>Размышления по поводу Rapid Application Development. | 16 |
|    | стр. 38, 41                                                                                                      |    |
| 17 | Юрий ТРОМПАК<br>Delphinariy<br>Методы использования среды разработки Delphi.                                     | 17 |
|    | стр. 40-41                                                                                                       |    |
| 18 | SebastoKrotor III<br>Старый новый друг<br>Футбольный симулятор EA-серии FIFA 2005.                               | 18 |
|    | стр. 42-43                                                                                                       |    |
| 19 | ТРУРЛЬ<br>Беседка «Моего Компьютера»<br>Теория и практика помощи.                                                | 19 |
|    | стр. 44-45                                                                                                       |    |



## ВНИМАНИЕ!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

### Винница

- ✓ Магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ Лоток на углу Коцюбинського и Ленинградської

### Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

### Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

### Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

### Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

### Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

### Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

### Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

### Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

### Николаев

- ✓ Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

### Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпрессы»
- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

### Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

### Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газетный ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (мн «Осень»), ул. Ленина, 118

### Сумы

- ✓ Укрпочта

### Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

### Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

### Херсон

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

### Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа (0382) 795668

### Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

## ПОДПИСКА — 2005

- ✓ Подписаться на «Мой компьютер» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 35327. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: **1 месяц** — 10.05 грн, **3 месяца** — 29.9 грн, **6 месяцев** — 59.2 грн, **9 месяцев** — 88.8 грн, **12 месяцев** — 117.9
- ✓ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: [www.poshta.kiev.ua](http://www.poshta.kiev.ua), [www.blitz-poss.com.ua](http://www.blitz-poss.com.ua), [www.kss.kiev.ua](http://www.kss.kiev.ua), и для жителей зарубежья — [www.ukrpressa.kiev.ua](http://www.ukrpressa.kiev.ua).
- ✓ Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

### Киев

- Саммит\* 254-5050,
- KSS\* 464-0220,
- Блиц-информ\* 518-6682
- (\* филиалы по всем областным центрам Украины)
- Периодика\* 228-6165

### Днепропетровск

- Меркурий (056) 744-7287

### Донецк

- Идея (062) 381-0930,

### Запорожье

- Пресс-сервис (0612) 62-5151

### Кременчуг

- Саммит-Кременчуг (05366) 3-2188
- Приватна доставка (05366) 2-5833

### Львов

- Деловая пресса (0322) 70-5482,
- ЧП Циндра 97-1515,
- Львовский курьер 21-2201
- Саммит-Львов (0322) 74-3223

### Николаев

- Ноу-хау (0512) 47-2003
- Саммит-Николаев (0512) 56-1069

### Одесса

- МиМ (0482) 37-5264

### Севастополь

- Истор (0692) 71-6219
- (филиалы во всех городах Крыма)

### Симферополь

- Клуб бухгалтеров (0652) 27-2019
- Саммит-Крым (0652) 51-2493

### Харьков

- Саммит-Харьков (0572) 14-2260

### Херсон

- Кобзарь (0552) 22-5218

### Червоноград

- Пресс-курьер (03249) 2-2250
- От А до Я (03249) 2-9117

- ✓ Приобрести «Мой компьютер» в розницу можно в киосках и на раскладках по всей территории Украины.

## УСЛОВИЯ КОНКУРСА

### «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

- В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
- Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
- Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
- Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.



### СПОНСОР КОНКУРСУ

### «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»

У ГРУДНІ 2004

234-53-35

228-47-63

245-43-89

[www.incosoft.com.ua](http://www.incosoft.com.ua)

[www.incosoft.nef.ua](http://www.incosoft.nef.ua)

**1-Й ПРИЗ**  
модем  
OMNI 56k  
MIDI



**2-й ПРИЗ**  
SoundCard  
ESS Maestro-2



**3-й ПРИЗ**  
Интернет-картки  
1x1



Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Почтовый адрес

Телефон

Ф. И. О.



**АКЦІЯ** 3 15 Листопада  
по 31 грудня

# АКСЕСУАРИ ДО ПАРИ

## Любиш ПОДАРУНКИ?

Тоді саме для тебе нова акція від LG:

Кожен покупець, який придбає в період рекламної акції одну з вказаних моделей монітора або ноутбук LG, отримує подарунок\*. Акція проводиться у магазинах, позначених спеціальною наклейкою на дверях.

\* Покупці ноутбуків отримують купон, який можна обміняти на подарунок. Про дату отримання подарунка можна дізнатися у магазині.

**КУПУЙ**

19" та більший  
LCD монітор

**ПОДАРУНОК**

Безпроводна клавіатура,  
безпроводна миша,  
гельовий килимок.



**КУПУЙ**

17" LCD монітор

**ПОДАРУНОК**

Безпроводна  
оптична миша,  
гельовий килимок.



**КУПУЙ**

15" LCD монітор

**ПОДАРУНОК**

Оптична миша,  
гельовий килимок.



**КУПУЙ**

Монітор Flatron

**ПОДАРУНОК**

Гельовий килимок



**КУПУЙ**

Ноутбук

**ПОДАРУНОК**

Мобільний  
телефон  
G1600



**КОЖНОМУ ПОДАРУНОК!**

Грошовий еквівалент не виплачується. Сплату податків, передбачених чинним законодавством України у зв'язку з вигравшем, переможці несуть самостійно. З усіма питаннями стосовно акції необхідно звертатись за електронною адресою: [mnf\\_promo@lgr.net](mailto:mnf_promo@lgr.net)  
Кількість подарунків обмежена!

Life's Good  **LG**

<http://ua.lge.com>



# Наш флаг — на Майдане!

Когда верстался прошлый номер МК (в ускоренном режиме, ведь надо было освободить время для Майдана), мы свою позицию обозначили только цветом обложки и оранжевым бантиком на сайте. Решили, что объясним нашим читателям свою позицию в следующем номере. Пришла пора это сделать, а тут как раз реакция одного из читателей на бантик подвалила ☺. И решили мы, что удобнее всего объясняться будет, отвечая на это письмо. Если кто еще не в курсе, издание у нас компьютерное, письмо было электронное, поэтому будем стилизовать все под электронную переписку (с сохранением исходной орфографии автора приведены отрывки из письма). И отвечать будем на русском языке, хотя читатель нам писал по-украински. Предлагаем считать это символом того, что Украина едина, и языковые проблемы — надуманны.

>Хлопці!

Маленькое отступление — у нас значительная часть коллектива под определенное «хлопці» не подпадает в силу принадлежности к явно противоположному полу ☺.

>Я бачив на вашому сайті символ Так Ющенко з підковою. Але, політична символіка, на мій погляд, значно погіршує сприйняття вашого сайту.

На нашем сайте есть оранжевая ленточка, как символ поддержки политической забастовки и акции гражданского неповиновения. Возможно, символика Ющенко есть на баннерах, но это вопрос к баннерообменным сетям.

Мы не считаем себя вправе навязывать читателям свои предпочтения в политике, хотя большинство из нас действительно голосовало за Виктора Андреевича. Никто никоим образом не может упрекнуть нас в том, что мы как-то «засветили» эту позицию до окончания второго тура выборов Президента 21 ноября.

Но то, что сейчас происходит в стране, — это не вопрос поддержки того или иного кандидата, как пытается представить уходящая власть. Сейчас на улицах и площадях мегаполисов, городов, городков и даже сел **народ противостоит власти** — и в этом подлинная подоплека сегодняшних событий.

Наша власть своими корнями уходит во времена СССР. Она унаследовала многие пороки власти советской — сугубую кастовость, полное пренебрежение волей народа, пристрастие к демагогии и следование принципу «разделяй и властвуй». Сюда же относятся и некоторые «особенности» избирательной системы. Посмотрите на наших соседей по бывшему СССР: действующий президент избирается максимально возможное количество сроков, а когда сроки выйдут — либо проводит референдум по их увеличению, как Лукашенко или Туркменбаши, либо назначает себе наследника, как Ельцин. А то еще может поступить как Алиев в Азербайджане — пожизненный президент, назначивший преемником собственного сына! Ну, и наша власть тоже попыталась самовоспроизвестись подобным образом. Причем наш десятилетний выдержки гарант даже не дал себе труда подобрать наследника, сколь-нибудь уст-

раивающего разные слои населения и все регионы страны. А когда первый тур показал, что кандидат от власти не получил всенародной поддержки и во втором туре, скорее всего, проиграет, власть отбросила всякие приличия.

Второй тур сопровождался чудовищными нарушениями избирательного процесса. Судите сами: пятеро из наших сотрудников пошли дежурить на своих участках. Когда мы собрались на работе 22 ноября и обменялись впечатлениями, выяснилось, что **все «вартувавшие» столкнулись с нарушениями** (весь спектр — вбросы, карусели, принуждение в больнице, и даже бегство с участка предсе-



дателя комиссии с печатью и протоколами). И это в благополучном Киеве! У нас просто полно терпение. И когда мы пришли на Майдан, оказалось, что сотни тысяч людей возмущались так же, как мы. Они пришли не потому, что их кандидат ПРОИГРАЛ ВЫБОРЫ, как это сейчас пытаются представить Партия Регионов, СДПУ(о), губернаторы и депутаты различных уровней с юго-востока Украины, а потому, что произошедшее 21 ноября НЕ БЫЛО выборами. Была попытка назначения Президента Украины с имитацией избрания его гражданами. Надеемся, что к выходу номера это подтвердит Верховный суд Украины.

>...Давайте поміркуємо над вашою мрією. Помаранчевий революціонер Ющенко вивів людей на Майдан. На Майдані живі люди, не програми, там є діти, котрі хворіють. Вони не уходять, можливо тому, що їх не відпускають безвідповідальні, куплені за гроші, або ідеологічно підковані дорослі...

Это не Ющенко вывел людей на Майдан, он пришел туда ВМЕСТЕ С НАМИ. И в этом причина того, что мы говорим: «Ющенко — наш Президент!».

Можем засвидетельствовать всем — никто никого на Майдане не держит, не покупает и, самое главное — НЕ ОБМАНЫВАЕТ!

Нельзя купить те ПОЛТОРА МИЛЛИОНА ЧЕЛОВЕК, которые бывают на Майдане в течение КАЖДОГО дня.

Нельзя, выступая с трибуны Майдана, соврать так, чтобы этого не заметили сотни тысяч хорошо информированных жителей столицы. А за две недели не было дня, чтобы пред нами не отчитывались лидеры оппозиции.

(Далее в письме следуют «наезды» на лидеров Майдана, активно растиражированные в свое время провластными СМИ и перлы пропаганды с донецкой ТРК «Украина»)

Обсуждать конкретные фигуры, как со стороны оппозиции, так и со стороны власти, мы не хотим. Потому что, как мы и писали выше, события далеко вышли за рамки конфликта между какими-то политическими силами.

>Для романтиків немає кордонів, вони мрійники, закохані та ідеалісти. А що провокують лідери Нашої України? Розділ прекрасної великої держави у середині Європи? Це ваша «помаранчева мрія»?

Никогда никто из «оранжевого» лагеря не делал ничего, что бы вело к разделу Украины. Это власть тиражировала карты с разделением Украины на 3 сорта, это власть, как только почувствовала, что фокус с выборами не удался, начала создавать ПИСУАРЫ, пытаясь сохранить СЕБЯ хоть где-то. А «помаранчева мрія» наша очень проста — честное переголосование второго тура и отставка правительства, занимавшегося фальсификациями.

>...Конкретно до справи. Вибори торкаються кожного з нас від радикального хакера до бабусі пенсіонера... Я не комп'ютерник, не агітатор, мені не подобається вступати у дебати. Просто поміркуюте про позиціювання та асоціації вашого сайту. Вважаю, що краще або вбрати посилання або розмістити посилання на сайти обох кандидатів. Нехай читачі самі думають про вибір...

Мы считаем, что в ситуации, которая определяет будущее страны, наше мнение



тоже дорогого стоит. Никким образом не навязываем свою позицию, но надеемся, что будем услышаны. Десятки тысяч наших читателей живут за пределами Киева, и мы попробуем рассказать, как эти события изменили столицу Украины.

Оказалось, что в одной точке могут встретиться полмиллиона улыбающихся, приветливых ко всем людей. Оказалось, что мусорить они могут гораздо меньше, чем тысяч 10 слушателей концерта на День города. Оказалось, что потерянный в толпе кошелек, фотоаппарат, мобильник не пропадет навсегда, а возвращается к владельцу через несколько часов. Оказалось, что женщина лет пятидесяти из глухого села может приехать не за повышением пенсии или понижением цен, а за правом делать выбор, за правом говорить свободно. Оказалось, что деляга-сосед, скупердяй, каких свет не видел, может купить на \$5000 палаток для городка на Крещатике, а потом стоять всю ночь на 10-градусном морозе, услышав про возможный штурм. Оказалось, что ес-

ли попросить киевлян принести теплые вещи, то может не хватать места для их складирования. Оказалось, что у нас есть ум-



ные и интеллигентные политики, есть талантливые журналисты, умеющие задавать острые вопросы, блестящие и принципиальные юристы, что среди депутатов всех уровней много вполне приличных людей.

Оказалось, что все эти люди — киевляне, львовяне, харьковчане и жители дру-

гих городов и сел — это единая нация. При чем объединили ее не география, не национальность, не язык, а УБЕЖДЕНИЯ, общие жизненные ценности. И могучий порыв этой нации к новой, чистой и свободной жизни, всколыхнул весь мир. Сейчас украинец — это звучит гордо. И да будет так и впредь!

>...А головне, не затягуйте з наступним номером. Вибори виборами, а життя йде!!! До речі, Вас читають та купують і у Донецьку... Нехай усі живуть у мирі і помаранчеві і блакитні... Ваш постійний читач.

Умовне прізвище Політичний Критик.

А мы и не затягиваем — вот наш следующий номер, как знак того, что Оранжевая революция — процесс конструктивный, а не деструктивный.

И мы желаем мира и счастья всем, независимо от цветовых предпочтений.

Шануймося!

Искренне ваши, коллектив ИД «Мой компьютер»

2.12.2004, г. Киев

(Фото предоставлены В. Горещким)

## ИНТЕРНЕТ

### Google — на острие глобализации

Сайт корпорации Google в очередной раз занял первую позицию в сомнительном рейтинге The Web Globalization Report Card. Впервые победа была достигнута в прошлом году, когда Google оказался самым «интернациональным» среди 121 корпоративного ресурса, просмотренного экспертами компании Byte Level Research, составившими рейтинг. В этом году Google снова возглавляет расширенный и дополненный список, в который на этот раз вошли уже двести сайтов, представляющих 16 отраслей экономики. Ключом к победе стал 97-язычный интерфейс поискового сервиса. А первая десятка, по версии The Web Globalization Report Card 2005, выглядит следующим образом:

- 1 Google
- 2 HP
- 3 American Express
- 4 Philips
- 5 Skype
- 6 Ericsson
- 7 Procter & Gamble
- 8 Cisco Systems
- 9 IBM
- 10 E\*TRADE

Источник: Internet.ru

### Заткнем спамеров!

Интернет-портал Lycos запустил весьма необычную акцию, нацеленную на борьбу с несанкционированными рекламными рассылками по электронной почте. Суть проекта, получившего название Make Love Not Spam (makelovenotspam.com), сводится к следующему. Пользователям, уставшим от бесконечного потока спама, предлагается загрузить с сайта Lycos особую экранную заставку. Эта заставка, работая в периоды бездействия компьютера, отправляет запросы на веб-сайты, помещенные в «черный список». Понятно, что чем больше заставок запущено в один и тот же момент времени, тем выше частота запросов. Фактически, принцип действия экранной заставки Make Love Not Spam базируется на принципах распределенных DoS-атак, применяющихся злоумышленниками для вывода из строя «неугодных» онлайн-ресурсов. Правда, по заявлениям Lycos, при использовании Make Love Not Spam реального отключения спамерских серверов не происходит, поскольку специальная система строго отслеживает количество запросов, перераспределяя их соответствующим образом между всеми «мишенями» в списке. Основной же эффект от применения Make Love Not Spam заключается в увеличении объемов трафика онлайн-ресурсов спаме-

ров и веб-сайтов, распространяющих программные средства для организации массовых рассылок электронного «мусора». Рост трафика приводит, во-первых, к росту счетов спамеров на оплату услуг провайдеров, а во-вторых, к увеличению времени ответа серверов, что затрудняет к ним доступ. Правда, пользователи, установившие Make Love Not Spam, будут также терять по 3-4 Мб трафика в день, что весьма ощутимо для dial-up соединений. К тому же программа забивает каналы связи. Впрочем, многих пользователей, уставших от спама, это не смущает. Всего за четыре дня новая экранная заставка была загружена около 20 тыс. раз.

Источник: Компьюлента

з 10 до 12 грудня  
Палац Спорту

**новорічний  
КОМП'ЮТЕРНИЙ  
ЯРМАРОК**

intel. SAMSUNG

за підтримкою  
Microsoft

Дім

**СВІТ** СТАВ ЦИФРОВИМ  
ЗРОБИ  
**СВІЙ ДІМ**  
ЦИФРОВИМ

розіграш КОМП'ЮТЕРІ  
щоденно!



## ПРОГРАММЫ

## Подождем глобальной латки

Корпорация *Microsoft* приняла решение отказаться от выпуска нового, пятого по счету пакета обновлений для операционной системы *Windows 2000*, который должен был появиться в середине будущего года. На сайте софтверного гиганта утверждается, что это максимально упростит процесс обновления программного обеспечения. Предполагается, что вместо очередного сервис-пака летом 2005 года выйдет **кумулятивный патч**, который объеди-



нит в себе многие ранее выпущенные заплатки, апдейты для дыр, обнаруженных с момента появления четвертого пакета обновлений, а также ряд апдейтов, не связанных с безопасностью. В *Microsoft* считают, что замена сервис-пака комплексным набором заплаток избавит конечных пользователей от необходимости проведения длительного и трудоемкого тестирования пакета обновлений на совместимость с корпоративным программным обеспечением. А это, в свою очередь, ускорит процесс обновления и, соответственно, сократит производственные издержки. Для инсталляции кумулятивного патча для *Windows 2000* потребуются наличие на машине четвертого сервис-пака. Так что тем пользователям, которые еще не успели его загрузить, *Microsoft* настоятельно рекомендует сделать это в ближайшие месяцы. С появлением комплексного пакета заплаток софтверный гигант прекратит основную поддержку платформы *Windows 2000*, выпущенной в марте 2000 года. Впрочем, расширенная поддержка этой широко используемой операционной системы сохранится до 2010 года.

Источник: *Компьюлента*

## Гибрид лисы и ослика в шкафу

Не прошло и двух недель с момента появления новости о том, что *AOL* выпустит новое поколение браузера *Netscape*, как тестеры получили доступ к первой бета-версии нового *Netscape*. Вышла она, как и было обещано, 30 ноября. Появившаяся версия имеет малопонятный номер **0.5.6+**. Если учесть, что созданные на базе *Mozilla 1.x* версии *Netscape* использовали индексы 7.x, можно было бы предположить, что новая версия станет восьмой. Однако не исклю-



чено, что в *AOL* решили начать нумерацию версий, что называется, с нуля. Изначально было известно, что основой нового *Netscape* станет браузер *Firefox*. Действительно, внешне *Netscape 0.5.6+* напоминает *Firefox* с альтернативной интерфейсной темой и кучей дополнительных кнопок и панелей, привязанных к сервисам *AOL*. В дан-

ных о программе сказано, что она основана на *Firefox 0.9.3*. Однако на деле все оказалось не так просто. В одном из специфических для нового *Netscape* меню *Site Controls* имеется очень интересный пункт — *Display like Internet Explorer* (показывать как в *Internet Explorer*). Выбор этого пункта приведет к тому, что вместо движка *Gecko*, используемого во всех версиях *Mozilla* и *Netscape 6.x/7.x*, будет использоваться движок *Trident*, на котором основан *Internet Explorer 6*. В этом случае новый *Netscape* превращается, по сути, в очередную надстройку над *Internet Explorer*’ом. Разработчики, впрочем, указывают, что использование двух разных движков делает браузер более гибким, позволяя просматривать сайты, ориентированные на браузер *Microsoft*. Кроме этого в меню *Site Controls* можно включать и отключать *JavaScript*, апплеты на *Java*, модули *ActiveX* (при использовании движка *IE*) и устанавливать один из трех уровней безопасности. По сравнению с *Firefox* значительно увеличено количество опций многооконного режима, причем местами количество настроек чрезмерно.

Источник: *Компьюлента*

Список источников:

*Internet.ru*: <http://www.internet.ru>

*Компьюлента*: <http://www.compulenta.ru>

## ТЕХНОЛОГИИ

## Целероны на марше

Корпорация *Intel*полнила линейку своих процессоров *Celeron D*, предназначенных для использования в настольных компьютерах среднего класса, новой моделью с индексом 345.

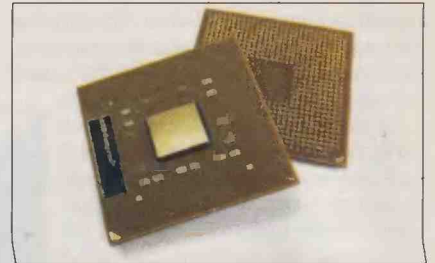
Чип *Celeron D 345* изготавливается по нормам 90-нанометровой технологии и оснащается 256 Кб кэш-памяти второго уровня. Тактовая частота процессора составляет 3.06 ГГц, эффективная частота системной шины — 533 МГц. Кристалл выпускается в корпусировках *mPGA478* и *LGA775*, что позволяет использовать его с материнскими платами на базе чипсетов линейки *Intel 915 Express*. Кроме того, модификация в корпусировке *LGA775* с индексом 345J поддерживает технологию защиты от вирусов *EDB (Execute-Disable Bit)*, которая позволяет запретить выполнение вредоносного кода, замаскированного под какую-либо безопасную программу.

Следует добавить, что в настоящее время линейка процессоров *Celeron D* представлена чипами с индексами 315, 320, 325, 330, 335, 340, 345 и тактовыми частотами от 2.26 до 3.06 ГГц. Самая производительная модификация *Celeron D 345* уже поступила в продажу. Ориентировочная стоимость кристалла составляет 145 долларов США в партиях от одной тысячи штук.

Источник: *Компьюлента*

## Мобильный отряд AMD

Компания *AMD* расширяет семейство мобильных процессоров *Sempron*, анонсировав модель с рейтингом 3000+.



Процессор имеет тактовую частоту 1.8 ГГц, 128 Кб кэш-памяти первого уровня и 384 Кб кэш-памяти второго уровня. Кроме того, процессор поддерживает так называемый бит *NX (no execute)*, причем *AMD* называет эту технологию не иначе как *Enhanced Virus Protection (EVP)* — расширенная защита от вирусов.

Мобильный *Sempron 3000+* имеет цену в \$134 при покупке партий от 1000 единиц. Источник: *3DNews*

## Экстремальная память от OCZ

Продукция компании *OCZ Technology* известна каждому оверклокеру благодаря своему отменному разгонному потенциалу и способности стабильно работать при завышенных напряжениях. Новый продукт компании, несомненно, придется по вкусу хардкорным оверклокерам. *OCZ* анонсировала модули памяти, название которых говорит само за себя — **PC-3200 Voltage eXtreme Gold**.



При стандартном напряжении 2.6 В (хотя все же стандарт для памяти *DDR* — 2.5 В) модули работают с таймингами 2-3-3-8, однако повысив напряжение до 3.2 В, можно добиться таймингов 2-2-2-8. Модули «закованы» в традиционные медные теплораспределители золотистого цвета, которые предотвращают нагрев чипов памяти при работе на повышенном напряжении.

Согласно утверждениям *OCZ*, напряжение можно повышать до 3.5 В! Причем, в случае возникновения каких-либо проблем, пользователь не лишается гарантии на модули. *PC-3200 Voltage eXtreme Gold* продаются как отдельными модулями по 512 Мб, так и парами (2x512 Мб).

Источник: *3DNews*

## Новое поколение DVD-писалок NEC

Компания *NEC* официально объявила второе поколение своих пишущих *DVD*-приводов, **ND-3520A**. Привод обеспечивает скорость перезаписи *DVD-RW 6x* и *DVD+RW 8x*, скорость записи 4x на двухслойные носители. Для обеспечения качества записи в новинке применяются техно-



логии Active OPC (Active Optimized Power Control) и High resolution writing strategy.



Как ожидается, привод поступит в продажу в конце декабря. Вместе с устройством поставляются приложения Ahead Nero Express 6.6, NeroVision Express 3, Nero Recode 2, Nero Showtime 2, Nero BackItUp, Nero PhotoSnap, Nero PhotoSnap, Nero MediaHome, Nero Cover Designer, Nero InfoTool, Nero CD-DVD Speed.

Основные характеристики ND-3520A:

- ✓ Скорость записи:
- ✓ DVD-R: 16x (22 Мб/с)
- ✓ DVD-R DL, DVD+R9: 4x (5,5 Мб/с)
- ✓ DVD-RW: 6x
- ✓ DVD+R: 16x
- ✓ DVD+RW: 8x (11 Мб/с)
- ✓ CD-R: 48x (7.2 Мб/с)
- ✓ CD-RW: 24x (3,6 Мб/с)

Скорость чтения:

- ✓ DVD: 16x CAV (22 Мб/с)
- ✓ CD: 48x CAV (7.2 Мб/с)

Источник: iXBT

### Война форматов в Голливуде

Противостояние двух новых форматов оптических носителей — HD DVD и Blu Ray, каждый из которых претендует, ни много ни мало, на звание наследника пока что благополучно здравствующего DVD, — как

и ожидалось, постепенно перешло в новую плоскость, затронув ведущие мировые киностудии и разделив их тем самым на два лагеря. В первой группе оказались те, кто поддержал детище Sony и иже с ней. В этот список попали такие громкие имена, как Columbia TriStar, MGM, 20th Century Fox и, само собой разумеется, Sony Pictures. До недавнего времени список приверженцев HD DVD был пуст, но в рамках недавней пресс-конференции в Токио компания Toshiba, являющаяся одним из разработчиков HD DVD, сообщила о намерении консорциуму Blu Ray ответного удара в виде подписания соглашения о поддержке созданного ею совместно с NEC формата дисков сразу четырьмя голливудскими студиями — Paramount Pictures, Universal Pictures, New Line Cinema и Warner Bros. В кинотеатрах эти имена в контексте с HD DVD назывались уже достаточно давно, однако заявление об официальном признании этого формата с их стороны последовало только сейчас. В условиях рынка носителей данных успех во многом определяется как раз поддержкой сторонними производителями контента и оборудования. Достаточно вспомнить соперничество VHS и Betamax, закончившееся поражением последнего из-за того, что Sony не торопилась с его лицензированием. В итоге, выпуск устройств и кассет Betamax фактически прекратился уже в 1993 году, а VHS неплохо себя чувствует и поныне.

Однако вернемся к HD DVD. Что касается сроков появления первых дисков этого формата на массовом потребительском

рынке, то даты пока называются прежние — это 2005–2006 годы. Так, Universal Pictures планирует начать выпускать фильмы на HD DVD уже к летнему сезону 2005 года, в то время как Paramount смотрит на вещи чуть более реально и намерена включить первые диски нового стандарта в свои каталоги не раньше начала 2006 года.

Источник: Ф-Центр

### Неубиваемый ноутбук

Компания Itronix, производитель мобильных средств вычислительной техники для профессиональных применений, представила модель ноутбука с высокой степенью защищенности к внешним воздействиям GoBook III. Построенный на платформе



**ПЕРЕДПЛАТА НА 2005 РІК**  
НАДІЙНО! ВИГІДНО! ЗРУЧНО!  
НАДІЙНО! ВИГІДНО! ЗРУЧНО!  
НАДІЙНО! ВИГІДНО! ЗРУЧНО!



ДИВИСЬ У ВІРНОМУ НАПРЯМКУ!



ПЕРЕДПЛАТИ на рік журнал «Автоцентр»

та ОТРИМАЙ **30%** ЕКОНОМІЇ

ПЕРЕДПЛАТНІ • на рік 01616  
ІНДЕКСИ: • на півроку 40693

Оплату можна здійснити: • через редакцію (044) 206 5609, podpiska@autocentre.ua  
• у передплатній агенції  
• у найближчому поштовому відділенні



Centrino, этот ноутбук предназначен для функционирования в условиях, несовместимых с функционированием обычной офисной техники — под снегом, дождем и ветром, при температуре от -23 до +60 °C, при толчках и вибрациях. А если отбросить эмоциональную окраску, это будет называться — соответствие военному стандарту MIL SPEC 810F и IP 54.

Ноутбук заключен в прочный корпус из магниевых сплавов, клавиатура NiteVue водонепроницаема и фосфоресцирует в темноте, есть защищенный отсек для FDD/CD/DVD, цветной, чувствительный к нажатию TFT-монитор с антибликовым покрытием дает возможность работать при любых условиях освещения.

По «начинке» GoBook III удивляет не очень сильно: процессор Pentium M 1.8 ГГц, поддержка RAM до 2 Гб, жесткий диск 80 Гб, видеокарта ATI Mobility Radeon 9000 64 Мб, модуль 802.11 b/g. Пожалуй, только поддержка GPRS/EDGE отличает набор поддерживаемых интерфейсов от стандартного. Аккумуляторные батареи обладают высокой емкостью — их заряда хватает для обеспечения 5 часов автономной работы. Цена — около 6000 евро.

Источник: 3DNews

### Новая камера Olympus μ (mju) DIGITAL 500

Компания Olympus расширила свою серию компактных цифровых камер μ (mju) выпуском новой 5-мегапиксельной модели μ (mju) DIGITAL 500. Особенность серии μ — это стильный, всепогодный металличе-



ский корпус. Ориентировочная стоимость новинки €430, в продажу она поступит в начале 2005 года.

Что же касается основных отличительных черт Olympus μ DIGITAL 500, то к ним можно отнести большой LCD-дисплей (Hyper Crystal) с диагональю 6.4 см (2.5") и разрешением 215 000 пикселей, графический процессор TruePic TURBO и 20 встроенных режимов фотографирования. Аппарат обладает оптическими линзами с фокусным расстоянием 35–105 мм (в эквиваленте 35 мм), светосилой F3.1–F5.2 и 3-кратным зумом. Есть возможность видеосъемки со звуком, режим супермакро (от 7 см) и поддержка протокола печати Pict-

Bridge. В комплекте с камерой поставляются карта памяти 32 Мб xD-Picture, ПО Olympus Master и аккумулятор Li-I2B с зарядным устройством.

Дополнительно можно будет приобрести бокс для подводной съемки PT-026, который даст возможность снимать на глубине до 40 метров.

Источник: 3DNews

### Холодный цветок для выдох

Корейская компания Zalman, известная прежде всего своими оригинальными системами охлаждения компонентов персонального компьютера, в представлении не нуждается. Нетрадиционный подход разработчиков к созданию такого, казалось бы, вдоль и поперек изученного устройства, как теплоотводящий радиатор, принес свои плоды — продукция компании всегда узнаваема и является украшением витрин многих компьютерных магазинов. Идея конструкции сборного радиатора из пластин металлов с высокой теплопроводностью (прежде всего, это медь и алюминий) хорошо прослеживается и в последних семитысячных сериях охладителей центральных процессоров. Теперь же «лепестковую» технологию (Flower Heatsink, FHS) удалось «приручить» и для отвода тепла от целого букета греющихся элементов современных графических карт. Компания представила охладитель VF700, информация о котором уже довольно давно гуляла по Сети.



Как обычно линейка включает в себя две модели, полностью медную и медно-алюминиевую, отличающиеся соответственно способностями по отводу тепла от видеопроцессора, массой и ценой. Версия VF700-Cu весит 270 г, VF700-ALCu — 180 г. Радиатор у обеих одинаковой формы и имеет асимметричную конструкцию, его высота равна 30 мм. Обычно расстояние между соседними слотами расширения на материнской плате равно приблизительно 20 мм, таким образом, соседний с разъемом для видеокарты слот останется недоступным.



Сам вентилятор диаметром 70 мм содержит 2 шарикоподшипника и имеет относительно большое количество тонких лопастей. Он смещен немного в сторону от основной поверхности нагрева, и над кри-

сталлом видеоядра теперь не будет образовываться «мертвая зона». В режиме Silent Mode (~ 1350 об/мин) вся конструкция создает шум в районе 18.5 дБ, таким образом, найден очень неплохой компромисс между эффективностью охлаждения и шумностью. В комплект поставки входят мини-радиаторы на чипы памяти и регулятор оборотов вентилятора ZM-MC1. Имеются начальные сведения и о цене — она будет в пределах 270-340 юаней (\$33-41).

Источник: iXBT

### Всасыватель из пальца

Компания Microsoft объявила о начале продаж USB-устройства распознавания отпечатка пальца Fingerprint Reader. Новинка совместима со всеми версиями операционной системы Windows XP, включая Media Center Edition и Tablet PC Edition. Ее ориентировочная стоимость — \$75.

Устройство Fingerprint Reader позволяет



ассоциировать отпечаток пальца с паролем пользователя и использовать его для быстрого доступа, например, к web-сайтам, требующим ввода пароля, или же для быстрой смены пользователя в случае, если компьютером пользуются несколько человек, и т.д.

Источник: 3DNews

### Алло, Джупльбарс?!

Тем, кто не желает терять контакт со своим четвероногим другом ни при каких обстоятельствах, компания PetsMobility предлагает PetsCell — модель мобильного телефона, специально оптимизированная для крепления на ошейнике.



С помощью PetCell можно поговорить со своим любимцем отовсюду, причем принимаются звонки только с телефонных номеров хозяина. Кнопки набора номера, как можно догадаться, ни к чему — оставлена только одна, при нажатии на которую набирается телефон хозяина животного. Будут предлагаться также модели с модулем GPS и видеокамерой.

Источник: 3DNews

Адреса источников:

3DNews: <http://www.3dnews.ru>

Ф-Центр: <http://www.fcenter.ru>

Компьюлента: <http://www.compulenta.ru>

iXBT: <http://www.ixbt.com>



## ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

## КРИ 2005

Организаторы ежегодной Конференции Разработчиков компьютерных Игр наконец-то объявили дату проведения очередного мероприятия. Итак, КРИ 2005 пройдет в Москве с первого по третье апреля следующего года. «Уже знакомый по прошлому году гостиничный комплекс «Космос» откроет свои двери для игровых разработчиков из России, ближнего и дальнего зарубежья, а также пред-



ставителей прессы. КРИ 2005 позволит всем желающим встретиться с активными участниками самой креативной и интенсивно развивающейся отрасли индустрии развлечений, прослушать лекции, посвященные различным аспектам создания игровой продукции, принять участие в круглых столах и дискуссиях и представить свои работы на суд профессионалов.

В рамках КРИ 2005 будут работать выставочные залы, где вы сможете встретить всех участников российской индустрии интерактивных развлечений, первыми увидите новейшие отечественные игры, которые завоевывают хит-парады лишь спустя несколько лет, а также оценить перспективы развития отрасли. В завершение конференции 3 апреля состоится вручение «КРИ Awards» — первой и единственной на данный момент специализированной премии за достижения в области игровой индустрии в России.

Подробную информацию о Конференции вы всегда сможете найти на официальном сайте мероприятия — <http://www.kricnf.ru>.

## Золотой Сталинград

Компания 1C объявила об уходе «на золото» военно-исторической стратегии «Сталинград», непосредственной раз-



работкой которой занимается молодая студия DTF Games, созданная усилиями коллектива популярного российского игрового сайта The Daily Telefrag (<http://www/df.ru>). Как большинство из вас, наверняка, помнит, данный проект призван воссоздать один из самых важных и драматических периодов второй мировой войны. «Действие игры разворачивается в период с середины июля 1942 по январь 1943 года. В рамках двух детально проработанных кампаний игроку предстоит сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом



города, после чего, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта. В отличие от других игр на данную тему, в «Сталинграде» каждая миссия построена с учетом исторических реалий и привязана к происходившим в ходе второй мировой событиям как по времени, так и по месту. Кроме того, отдельные боевые задачи организованы таким образом, чтобы кампании в целом давали реальную картину развития событий на театре военных действий в то время.

Помимо исторически корректного сценария и карт в «Сталинграде» игроков ждет более 150 типов юнитов, созданных в полном соответствии с существовавшими в реальности прототипами, а также несколько десятков уникальных исторических зданий, воссозданных по архивным фотографиям: Сталинградский вокзал, элеватор, универсам, Дом специалистов, завод «Красный Октябрь». Игра создана на движке популярной игры «Блицкриг», разработанном компанией Nival Interactive, так что в графическом плане «Сталинград» должен оправдать ожидания геймеров, да и все возможные технологии, которые мы могли видеть в «Блицкриге», будут доступны. Так что в самом ближайшем будущем поклонники исторических стратегий получат еще одну замечательную игрушку. По крайней мере, очень хочется верить, что первый проект DTF Games не разочарует игроков. «Сталинград» должен появиться в магазинах уже третьего декабря этого года. Ждем с нетерпением.

## Жюль Верн из Crazy House

Компания Crazy House, хорошо знакомая нашим геймерам по играм «Вий: История, рассказанная заново» и «Танк Т-72: Балканы в огне», анонсировала

новый проект. Попробовав свои силы на ниве квесто- и симуляторостроения, разработчики «посеяли генетически модифицированные зерна своего интеллекта в плодородную почву жанра RTS». Действие игры перенесет нас в девятнадцатый век, но не такой, каким он был в истории. Представим его таким, каким он мог бы стать. «19-й век... планета Земля... век пара и электричества, век, когда мануфактура и ручной труд уходят в прошлое, уступая место конвейеру и автоматизации труда. Век, когда человечество всерьез поверило в свое всемогущество. В этом мире на первый план выходит одиозная фигура Изобретателя. Для него нет ничего невозможного, нет ничего, что не поддавалось бы анализу, ничего, что нельзя было бы разобрать и воссоздать снова, но уже с улучшениями. Венцом деятельности Изобретателей стал проект Американского Пушечного клуба: выстрел гигантской пушки должен был изменить наклон земной оси. «Большой Бабах» заставил Антарктиду показаться из-под льда, но попутно, в результате тектонических сдвигов и поднятия уровня мирового океана, Американский Пушечный клуб вместе с континентом, на котором он был расположен, стал не более чем частью океанского дна, а развалины Москвы, в 3-х километрах от которых раскинуло свои бесконечные пляжи Черно-Каспийское море, вполне могли бы претендовать на роль мировой туристической Мекки, если бы 90% населения к тому времени не вернулось в бронзовый век...»

Разработчики предлагают нам попытаться выжить в мире, где сошлись в последнем сражении три великие силы: тоталитарный Штальштадт, свободная республика Франсвилль и плавучий остров миллионеров-олигархов Стандарт-Айленд. Их противостояние было названо «Войнами Изобретателей». В игре нас ждет три нелепые кампании (около сорока сюжетных миссий, каждую из которых можно пройти разными способами, в зависимости от «стиля игры»). Искусственный интеллект, в лице которого вы найдете достойного противника. Упрощенная экономическая система, снимающая с игрока рутинные действия по управлению «харвестерами». Система дипломатических союзов, позволяющая заключать альянсы с нейтралами и даже с врагами. Погодные эффекты, которые не только красиво выглядят, но и влияют на игру — в дождь и туман ухудшается видимость, точность стрельбы и т.д. Даже смена дня и ночи будет влиять на выбор тактики. Полностью трехмерный движок: динамическое освещение и тени, поддержка пиксельных и вершинных шейдеров, современные спецэффекты, высоко детализированные модели юнитов. Полностью изменяемый ландшафт. Возможность строить мосты, копать туннели, окопы и т.д. Если вы заинтересовались этим проектом, за более подробной информацией обращайтесь на сайт разработчиков (<http://news.crazyhouse.ru/events.php?mode=article&param=22>).



# Наш паровоз вперед летит

Наконец появился поезд... Его деревянные вагоны словно приехали из старого фильма о Диком Западе.

Но особенно великолепен был паровоз, ужасно старый, с большущим скотосбрасывателем впереди. Но кто-то, видно, не удовлетворила его архаическая внешность, и поэтому паровоз решили немного украсить, придав ему при помощи листов железа обтекаемую форму и разрисовав его широкими оранжевыми, желтыми и алыми полосами. Это был, по меньшей мере, самый веселый поезд из всех, которые я когда-либо видел; у него был такой вид, словно он только что приехал с карнавала. Он мчался к нам с великолепной скоростью — двадцать миль в час, ревя и скрежеща тормозами. Паровоз оплел к станции и гордо выпустил огромное облако черного едкого дыма.

Джералд Даррелл. Земля шорохов (<http://lib.ru/NATUR/DARRELL/land.txt>)

Итак, выпустив облако пара, тема моего обзора торжественно въезжает на страницы издания.

Начнем с того, что русское название «паровоз» придумали журналисты петербургской газеты «Северная пчела», которая в октябре 1836 года рассказывала о прибытии из Англии паровых машин для строившейся в России железной дороги. До этого новая техника называлась «пароходкой» (<http://www.ptr-vlad.ru/ru/news/20041015/interesting/article9717>). В энциклопедии под веселым названием «Википедия», устроенной по «принципу Гугла» (в поисковике можно стать «ответственным» за раздел и добавлять ссылки, а тут каждый может добавить словарные статьи, поправить предшественника), дано определение паровоза и сказано, что «если же вода и топливо хранятся на самом паровозе, то тогда его называют танк-паровозом» (<http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B7>).

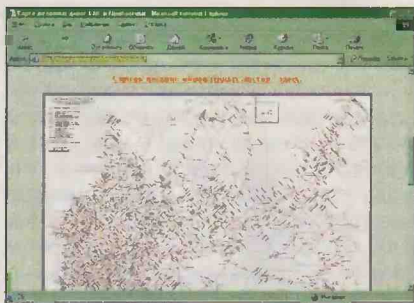
На роль портала по многим вопросам, связанным с железной дорогой, впрямь законно претендовать сайт <http://www.parovoz.com/>. Излишними для браузера пышностями дизайна он не блещет, а уместной простотой — радует. Первая ссылка, которая по загрузке немедленно спускается с цепи и бросается на читателя, предлагает забронировать билеты через Инет. То есть имеет смысл вспомнить об этом линке летом или перед отпуском. Что еще наверняка пригодится путешественнику в ту же Москву, так это схема тамошнего метро — та, по которой я сама ходила этим летом (<http://www.parovoz.com/maps/Moscow.Metro.gif>), или наложенная на карту города (<http://www.parovoz.com/maps/moscow.future.gif>).

Есть и киевское метро, и минское... Вообще же на сайте есть целый раздел карт железных дорог, метрополитенов, и даже трамваев и троллейбусов ([Наталья ЛИТВИНЕНКО  
natalitvinenko@yahoo.com](http://</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

[www.parovoz.com/maps/index.php?CAT=SUB&LANG=ru](http://www.parovoz.com/maps/index.php?CAT=SUB&LANG=ru)), все упорядочено по алфавиту.

Если у вас всего несколько дней на посещение города, то неплохо иметь такую карту еще дома, чтобы все спланировать заранее. Эффективность траты времени повышается — на себе проверено и другим желаю. Путешественнику также важно знать расписание поездов (<http://www.parovoz.com/spravka/timetables.html> — куча ссылок на конкретные населенные пункты). Насколько верны эти расписания — не знаю: ссылки на мой родной Донецк не оказались, и сравнить не было возможности. На сайте обнаружена внушительная фотогалерея — более 6500 единиц хранения! Причем фотку может добавить любой...

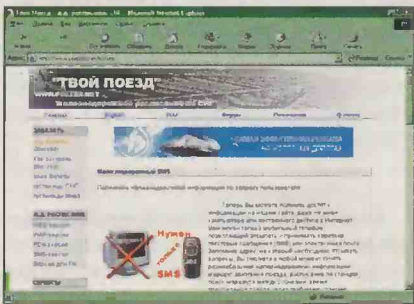
Есть на сайте даже суперкарта (<http://www.parovoz.com/maps/supermap>) дорог СНГ и Прибалтики.



Приятно удивляет охват справочного, исторического материала — от рассказа о разобранных дорогах до повествования о железнодорожных паромках. Есть раздел об узкоколейках, железнодорожных музеях и даже генеалогическое древо железных дорог. Присутствует библиотека, справочный зал. Можно также скачать себе халаяный журнал «Семафор» (<http://www.parovoz.com/semafor>).

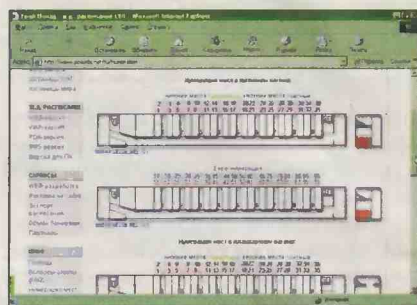
Как ни странно, на столь объемном портале не нашлось списка тематических ссылок. Зато отдельные, приведенные к слову и в тему, дорогие стоят — сейчас опишу сайт <http://www.poezda.net>.

Этот сайт весьма дружелюбен к потребителю и посетителю. Начнем с того, что он существует также в war-варианте. В данном случае это, по-моему, не дань моде, а насущная необходимость:



если человек в дороге, он не везде найдет возможность пойти в Инет за информацией (или не всегда успеет). А вот мобилька для него — это выход; а в некоторых ситуациях даже единственный. Тем паче, что есть возможность делать запросы к информации сайта при помощи SMS-сообщений (<http://www.poezda.net/ru/sms>).

Есть и менее глобальная справочная информация — например, расположение мест в вагоне по номерам (<http://www.poezda.net/ru/numeration>).



Советую прогуляться по адресу «вредных советов» ([http://www.poezda.net/ru/bad\\_advice](http://www.poezda.net/ru/bad_advice)): «На всех продолжительных остановках обязательно выходите из купе и гуляйте по перрону. В купе никого не оставляйте — пусть оно проветрится. Для этого еще можно настежь открыть дверь».

Общая оценка сайта — рабочий инструмент на каждый день для интенсивно командированной личности, но не исторический портал для повышения уровня знаний.

А теперь, скажите мне, что может быть интересного для обычного украинского программиста в истории рязанско-уральской железной дороги (<http://ruzugd.ru>)? А поди ж, нашелся один, не будем пальцем тыкать в зеркало, зашел по линку. Всю жизнь мечтала полюбоваться на «Вид на переднюю часть паровоза Y-127» (<http://www.ruzgd.ru/u127/01.shtml>).



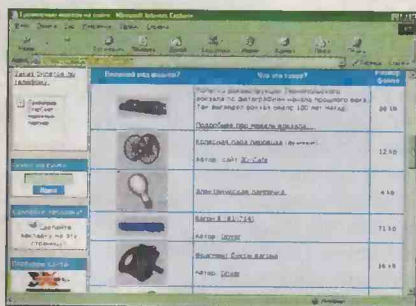
А если без шуток, то этот сайт достоин внимания. В дебрях сайта обнаруживается описание станции Москва (слышали про такую?) с краткой историей города и подбором ссылок по этой самой истории.

Ну, и упомяну, естественная вещь, сайт своей собственной конторы — Донецкой



железной дороги (<http://railway.dn.ua>). «Пакупайте наших слонов оптом, в розницу и навалом!» Дорога наша входит в Украинскую железную дорогу (<http://www.uz.gov.ua/index.php?lng=ru>). На этих сайтах для простого юзера-пассажира полезна будет инфа о расписании по конкретной станции, о поездах — когда следуют и куда... На «общезализничном» сайте даже рассказано об изменениях в расписании. Есть историческая инфа, рассказ о том, из каких мы состоим подразделений, а также сведения о нашем местном железнодорожном музее. Для непростого юзера есть куча документов касательно железной дороги, возможность расчета стоимости (для грузоперевозок).

Могут назвать еще один адрес из нашей же украинской дороги — <http://www.railway.te.ua/guide.htm> (Тернопольской ж.д.) — это карта сайта. Если ничего полезного или прям сейчас нужного не обнаружите (а там есть возможность пользоваться расписанием по мобилке, да и само расписание присутствует), то хоть посмеетесь. Там даже есть трехмерная модель вокзала (<http://www.railway.te.ua/metaintr.htm>)!



А живем мы в тихом провинциальном миллионном городе Донецке, в принципе, нескучно — этим летом киз Донецкого музея похищен паровоз массой 15 тонн! (<http://news.lugansk.info/2004/00000082.shtml>). Нашли аж на пункте приема металлолома. Правоохранительные органы прозорливо заподозрили, что «Кукушка» (название паровоза) не могла добровольно покинуть стоянку — здесь рельсов нет (<http://www.startua.com/news/c/2004-03/1-147230.asp>).

Дороги бывают не только рязанско-уральские и донецкие, но и детские. Не игрушечные — а дороги, где подростки и даже более юные «железнодорожники» пытаются управлять техникой под присмотром взрослых. Обратимся к сайту <http://railways.id.ru>.

В разделе «Самая-самая» читаем: «Самая первая ДЖД открылась 24 июля 1935 года в Грузии, в городе Тифлисе (ныне Тбилиси)». Дизайн сайта выдер-



жан в приятной зелено-белой гамме, уютный он какой-то. Есть детская дорога и в моем родном Донецке.

Взрослые тоже периодически впадают в детство. Происходит сие в форме построения игрушечной дороги из игрушечных паровозов (<http://www.x-team.ru/?Filtr28=1&TextView&ID=266>): «При наличии средств можно сразу же купить стартовый набор. В нем управление железнодорожным движением осуществляется с помощью цифровых электронных пультов. Вот что, например, входит в один из таких замечательных наборов: паровоз, два закрытых грузовых вагона, один винный вагон (!), один вагон для силоса (!), один полувагон с грузом.

Можно также построить дорогу... на даче: «Отдельное направление нашей деятельности — садовые железные дороги и сувениры большого размера». Можно долго любоваться коллекцией на сайте <http://ys.mmc.ru/railroad.html>, там и ссылок хватает.

Гугловый раздел по музеям, коллекциям, истории паровозостроения и прочему тому подобному — [http://directory.google.com/Top/Recreation/Trains\\_and\\_Railroads](http://directory.google.com/Top/Recreation/Trains_and_Railroads).

Небольшая фотогалерея узкоколейных паровозов, тепловозов и прочих мотовозов располагается тут: <http://gl.itgo.com/photos/g750.htm>.



На сайте фотографа Крылова есть раздел фотографий на паровозную тему ([http://allo.usaaa.ru/People/krhome/steam\\_ru.htm](http://allo.usaaa.ru/People/krhome/steam_ru.htm)). На морде страницы написано: «Поступай с другими так, как ты хочешь, чтобы поступили с тобой»...

А вот здесь рассказано, как паровоз спас целую фабрику: <http://www.rg.ru/2003/12/16/parovoz.html>.

А здесь расположился журнал железнодорожников «Гудок» — <http://www.gudok.ru>.

А на этих сайтах живут «братья по разуму» — монорельс (<http://www.monorail.ru> — на картинках техника а-ля крутое будущее) и метро (<http://www.metro.ru> и <http://www.metrosoft.narod.ru>).

«Метро-2: то, что мы никогда не увидим» (это просто название рубрики): «Засекреченные места в Московском метро



уже были до его рождения в 1935» и «Вся система однопутна (глупо строить 2 пути, т. к. даже в случае сигнала «Атом» — эвакуации на случай атомной войны или еще чего-то страшного — весь поток движения направлен в одну сторону)».

О народных героях: всеобщая любовь к Шурику и его приключениям продолжает быть общесоюзной. Песня «Постой, паровоз» в изобилии встречается в Инете. Google скромненько выдает 12 900 ссылок... Вот вам караоке-вариант — <http://karaoke.ru/song/424.htm>.

Тут ([http://rjews.net/hp/zeev\\_geyzel/song302.htm](http://rjews.net/hp/zeev_geyzel/song302.htm)) эта песня даже на иврите! Да еще со всеми огласовками — чтоб простой эмигрант, еще затрудняющийся в чтении без «точек», смог воспользоваться. Фраза «Кондуктор, нажми на тормоза!» переведена как «йа-маньяк, тильхац аль ха-блaмим!»...

А еще есть «Сиреневый туман» (<http://www.pesni.ru/song/109>), в поисковике — 1470 вариантов. Есть «На Тихорецкую состав отправится» — <http://mclub.te.net.ua/vcat.php?action=vs&album=18777>.

Вообще же существует дивный сайт с черствым названием «Классификатор железнодорожной песни» (оxxx, наша стилистика!) по адресу <http://www.admin.debryansk.ru/~press/Personal/rsong/index.html>, на который я напоролась совершенно случайно, уже завершая работу над этим материалом. «Отдельные категории ж.д. песен», «Железная дорога как символ, метафора». В общем, однозначно посетить! Мой обзор потихоньку идет к своему завершению. Можно даже сказать, «приехали»...

За кадром — гудок локомотива (<http://www.railway.te.ua/sounds/sound3.mp3>). А вот тут (<http://www.railway.te.ua/sounds.htm>) есть и другие подобные звуки — например, «работа аварийной сирены на тяговой подстанции» или «работа ЧМЭЗика». Срочно модернизируем текущие звуки Виндовс!



**В связи с повышенным интересом читателей! Внимание акция!**

Обучение Тренинги Трудоустройство

**Для вас новая специализированная рекламная рубрика!**

**ИД «Мой компьютер» приглашает к сотрудничеству фирмы и организации, работающие в этих направлениях.**

Специальные цены на размещение рекламы:

- 1/16 полосы в издании «МК».
- 1/8 полосы в издании «МиК».

Т./ф: (044) 455-6888, e-mail: reklama@mycomp.com.ua



# В ожидании ярмарки

Сергей Н. МИШКО  
maestro@mycomputer.ua

В период с 10 по 12 декабря в киевском Дворце спорта шестой год подряд будет проходить Новогодняя компьютерная ярмарка. Ее организаторами традиционно выступают компании Intel ([www.intel.com](http://www.intel.com)) и Samsung Electronics ([www.samsung.com](http://www.samsung.com)). В этом году поддержку мероприятию также окажет Microsoft ([www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)).

**К**омпании, организаторы ярмарки, 24 ноября в конференц-зале столичного Дворца спорта провели пресс-конференцию для журналистов, которую открыл Дмитрий Кисель, менеджер подразделения по работе с интеграторами и реселерами продукции Intel в Украине. Он был организатором пяти предыдущих ярмарок, теперь эти обязанности возложены на Дмитрия Калиту, директора по маркетинговым программам Intel в Украине.

Основная задача подобного рода мероприятий — популяризация новых технологий для широких слоев населения. Во время проведения первой ярмарки в 1998 году ее организаторы делали акцент на сети Интернет, которая тогда еще только начинала проникать в нашу страну. Постепенно компьютеры превращались из инструмента для узкого круга профессионалов в вещь, которую нередко родители готовы купить даже школьнику. Вряд ли сегодня уже надо кого-то убеждать в пользе ПК, цифровые технологии проникают в самые разные сферы нашей жизни. Поэтому лозунг нынешней ярмарки «Мир стал цифровым — сделай свой дом цифровым».

Надо сказать, новогодняя ярмарка — не единственное мероприятие, которое организует Intel в Украине с целью повышения компьютерной грамотности населения и развития отечественного рынка ПК. В уходящем году компания провела более 15 мероприятий для конечных пользователей, которые посетили около 600 тыс. человек! Наиболее многочисленные аудитории собрали демо-дни «Волшебное цифровое путешествие с Intel» и «Цифровое путешествие Intel». Оба «путешествия» проходили в течение всего лета, первое — в киевском зоопарке, второе — в крупнейших городах нашей страны.

## Спешите увидеть!

Дмитрий Калита остановился на формате предстоящей Новогодней ярмарки. В ней примут участие несколько десятков отечественных компаний, у которых желающие смогут приобрести интересующую их компьютерную технику. Однако организаторы мероприятия не делают акцент на продажах, прежде всего, они хотят познакомить публику с новинками завтрашнего дня. Именно поэтому на ярмарке пройдет целый ряд достаточно необычных мероприятий.

✓ Шоу-демонстрация «Один день жизни в цифровом доме» будет иметь вид типичной квартиры, обустроенной в соответствии с концепцией цифрового дома Intel.

✓ Шоу-программа «Шоу DJ и VJ» с участием молодых артистов.

✓ Конкурс моддинга «Дизайн ПК в интерьере современного цифрового дома». Аналогичный конкурс проходил и на прошлогодней ярмарке — тогда на суд жюри принимались самые разные дизайнерские решения. В этот раз они обязательно должны вписываться в интерьер цифрового дома.

✓ Мастер-классы по основам цифровой фотографии и видеомонтажа познакомят присутствующих с целым классом мультимедийных устройств, подключаемых к ПК.

✓ Цифровая галерея — слайд-шоу цифрового фото и видеоролики — дадут возможность познакомиться с лучшими работами читателей журнала dFOTO: Цифровое Фото и Видео ([itcpublishing.com/dfoto](http://itcpublishing.com/dfoto)).

Учитывая состав организаторов ярмарки, на ней обязательно будут представлены компьютеры на платформе

i915/i925 Express, оснащенные TFT-мониторами Samsung и работающие под управлением ОС MS Windows XP. Все покупатели ПК с ОС Microsoft смогут принять участие в беспроигрышной лотерее, а обычные посетители в конце каждого дня работы ярмарки получат шанс выиграть компьютер! Владельцы ноутбуков и КПК с функциями беспроводного WiFi-доступа смогут беспрепятственно выходить в Интернет, находясь на территории Дворца спорта.

## Новинки Samsung и Microsoft

Владимир Болотников, маркетинг-менеджер представительства Samsung в Украине, начал с успехов своей компании. В настоящее время стоимость бренда Samsung составляет \$12.5 млрд., тогда как в прошлом году эта цифра лишь чуть-чуть превышала \$10 млрд. В нашей стране компании удалось сохранить лидирующее положение в IT-индустрии, благодаря Samsung на отечественном рынке звучала олимпийская тема. Отрадно, что в Украине нет технологической дискриминации, поэтому все ведущие технологии к нам попадают не позднее, чем в другие страны.

Новогодняя ярмарка для Samsung позволяет подвести некоторые технологические итоги. Компания уделяет пристальное внимание развитию самых разных линеек продуктов, но на ярмарке в силу специфики аудитории и самого мероприятия будут представлены только ноутбуки, мониторы и мобильные телефоны. На некоторых новинках остановимся подробнее.

### D500

Телефон-слайдер со встроенной 1.3-мегапиксельной фотокамерой и MP3-проигрывателем. Есть Bluetooth, почтовый клиент, функция высвечивания фотографии звонящего абонента. Эта модель не имеет себе равных по объему встроенной памяти, который составляет ни много ни мало 96 Мб!

### S2300

Телефон-фотоаппарат (3.2 мегапикселя) с возможностью организации видеоконференций. Пока существует только в CDMA-варианте, появление GSM-аналога ожидается весной.

### V500

Gamephone с 3D-ускорителем и MP3-проигрывателем, есть возможность загрузки игр с внешних носителей.

### SyncMaster 720T

Монитор с диагональю PVA-матрицы 17", обладающий самым высоким уровнем контрастности (1000:1) для устройств своего класса. Есть 9 шагов коррекции гаммы изображения и функция, позволяющая добиться реального тона человеческого лица. Эта модель способна передавать цвета практически на профессиональном уровне.

### SyncMaster 913N

Монитор с самым маленьким в мире временем отклика 19"-матрицы — 8 мс!

Виктор Зуй, директор отдела по работе с малым и средним бизнесом Microsoft Украина, заявил, что в этом году его компании тяжело было остаться в стороне от Новогодней ярмарки Intel и Samsung. Microsoft планирует представить на ней все многообразие своего ПО, поступающего на наш рынок. Но самой главной изюминкой должен стать новый продукт, полностью соответствующий концепции цифрового дома, — ОС Windows XP Media Center Edition, выход которой намечен на январь 2005 года.



you can\*  
**Canon**

## Наші лазерні технології – шлях до успіху вашого бізнесу

Нові лазерні багатофункціональні пристрої Canon  
працюють економічно, надійно, ефективно



### **LaserBase MF5630**

- ▶ Цифровий копір, лазерний принтер і кольоровий сканер в одному корпусі
- ▶ Швидкість друку – 18 ст./хв.
- ▶ Сканування з роздільною здатністю 1200x2400 точок на дюйм
- ▶ Автоматичний подавець паперу на 50 листків
- ▶ Лоток на 250 листків



### **LaserBase MF5650**

- ▶ Цифровий копір, лазерний принтер, кольоровий сканер і факсимільний апарат в одному корпусі
- ▶ Швидкість друку – 18 ст./хв.
- ▶ Сканування з роздільною здатністю 1200x2400 точок на дюйм
- ▶ Факс-модем Super G3 (1 ст./3 сек.\*)
- ▶ Автоматичний подавець паперу на 50 листків
- ▶ Лоток на 250 листків

\* На основі стандартної діаграми ITU-T №1

[www.canon.com.ua](http://www.canon.com.ua)

**UNITRADE**  
[www.unitrade.ua](http://www.unitrade.ua)

Київ: магазин «Unitrade», вул. Хрещатик, 18; телефон інфоцентру:  
(8 800) 507-70-70 (безкоштовний)

\*Ви можете

<sup>1</sup>ЛазерБейз eMeФ5630; <sup>2</sup>ЛазерБейз eMeФ5650; <sup>3</sup>Супер Джі3; <sup>4</sup>АйТЮ-Ті



ЕСТЬ  
ИДЕЯ!!!

всеукраинский  
конкурс

# Лучшая идея месяца

## Топ конкурса «Есть идея!»

### Сканер на борту

Евгений БОБРУЙКО

**Н**оутбук. Иметь или не иметь? Лично я очень хочу приобрести ноутбук. К сожалению, пока мой бюджет этого не позволяет, но когда-нибудь моя мечта непременно сбудется. Чем же меня (а также многих других) манит эта возможность? Ответ прост — для большинства ноутбуков есть не что иное, как ощущение свободы, отсутствие привязанности к проводам. Конечно, эта свобода, по большому счету, мнимая — ноутбук без сети работает всего несколько часов. До недавнего времени связь с Интернетом также осуществлялась только посредством проводного подключения; с приходом GPRS границы свободы постепенно расширяются.

Что же до самих ноутбуков, то они уверенно наращивают свою функциональность и при этом не забывают «терять в весе». Помню, первый ультратонкий ноутбук, который мне довелось увидеть почти 5 лет назад, был Sony Vaio. Правда, привод CD-ROM и FDD у этой модели были внешними, что не прибавляло удобств пользователю. Сегодня при той же толщине производители ухитряются делать модели «все в одном».

Я предлагаю добавить в комплект встроенный сканер!

#### Полезность

Для начала давайте рассмотрим идею с точки зрения полезности и востребованности. Кто часто пользуется сканером, тот вряд ли примирится с его отсутствием. Простой пример: нужно отсканировать в дороге или просто вне офиса документ (договор, акт, лицензию, даже билет на поезд), распознать для правки и переслать по почте или по факсу. Разве плохо? Лично я знаю случаи, когда в кафе сидели несколько прилично одетых мужчин, и один из них, держа в руках лист бумаги, полчаса раздраженно кричал в мобильник какие-то цифры. На столе сиротливо стоял бесполезный ноутбук. В принципе, этот случай и послужил катализатором данной идеи.

Конечно, кто-то может сказать — кому это надо, если можно сделать снимок цифровым фотоаппаратом и переслать электронной почтой. Безусловно, решение неплохое. Однако хороший фотоаппарат есть далеко не у всех. Кроме того, сравните стоимость хорошего цифрового фотоаппарата (\$400–1000) со стоимостью модуля встроенного сканера (\$20–40), которая на фоне общей цены ноутбука бу-

дет незначительной, а сам модуль может быть расценен как дополнительный встроенный аксессуар.

#### Варианты реализации

Теперь посмотрим на возможности реализации. Сканеры, равно как и ноутбуки, потеряли в весе за последние несколько лет — технологии не стоят на месте. Например, для считывающего изображения CIS-модуля (по этой технологии делают ультратонкие сканеры, питающиеся по шине USB) нужно минимум места.

Рассмотрим возможные варианты интеграции таких устройств в ноутбук.

Вариант первый, планшетный. Модуль сканера расположен в верхней, экранной крышке ноутбука (рис. 1 и 2). Думаю, из

жимной. Конечно, это немного увеличит толщину верхней части ноутбука, а вместе с этим утяжелит весь ноутбук, но чем не пожертвуешь ради удобства. Из преимуществ — все плюсы планшетного сканера.

Второй возможный вариант интеграции сканера в ноутбук предусматривает использование протяжного механизма. В этом варианте сканирующий модуль расположен сбоку, как выдвижная часть (рис. 3). Подобно факсу, механизм будет захватывать вставленный лист и равномерно пропускать через сканирующий модуль.

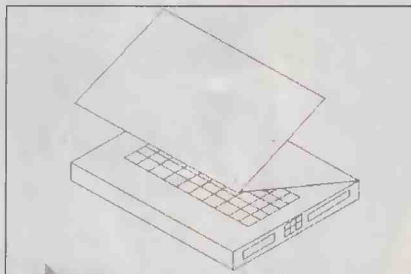


Рис. 1

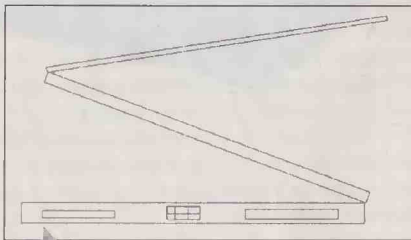


Рис. 2

изображения все понятно — крышка несет в себе сканирующий модуль. Состоит она из двух частей — сканирующей (которая по совместительству является и экраном) и при-

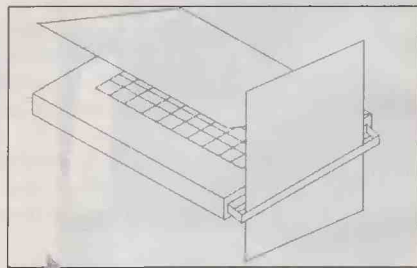


Рис. 3

Преимущества такого варианта — простота реализации и минимальное влияние на габариты. Недостатки — невозможность сканирования толстых, выпуклых, сшитых материалов (книги, журналы), а также малогабаритных материалов, которые может не захватить протягивающий механизм. Этот вариант особенно подходит для ноутбуков с wide-матрицей.

#### Заключение

Конечно, не следует ожидать от такого встроенного сканирующего устройства выдающегося качества, которым обладают внешние сканеры. Но тем, кто часто нуждается в сканировании, находясь при этом вне офиса, это нововведение придется по душе — особенно учитывая сравнительно небольшую стоимость нового модуля в составе всей системы.



Довірся  
візуальному  
інстинкту



Все більше людей в усьому світі **вибирають ViewSonic. Чому?** Тому що **ViewSonic** - це чудова якість зображення, розумна ціна, технічні характеристики, що заслужили багато нагород, і елегантний дизайн. Якщо Ви шукаєте РК-дисплей, РК-телевізор або проектор для роботи чи дому, **довіртеся досвіду світового лідера** у сфері систем візуального відображення. **І своєму інстинкту.**

[www.km-dc.com/viewsonic/](http://www.km-dc.com/viewsonic/)

**ViewSonic**





# Поиграем мышцами

«Звери» разные нужны,  
«звери» разные важны

Виталий КЛЕЦКО  
kezko@inbox.ru

**С**уществуют два основных типа мышек, различающихся по способу восприятия информации о перемещении. Первый тип, который исторически первым появился на свет, использует в своей конструкции оптико-механические части. Не будем останавливаться на принципах работы таких устройств, скажу лишь, что недостатком такого типа мышек является периодическое загрязнение механических частей, заметно ухудшающее их «подвижность».

Другой тип — это так называемые оптические мыши, где в качестве датчика перемещения применяется электронно-оптическая система, отслеживающая перемещение грызуна относительно любой поверхности, находящейся под сенсором. Первые мыши, созданные с применением такой следящей системы, были неповоротливы и отличались повышенной требовательностью к поверхности, по которой передвигались. Сейчас все эти недостатки устранены, и оптические мыши ни в чем не уступают оптико-механическим. (Правда, недавно появился еще один подвид таких мышей, использующий лазерную технологию. По заявлению компании *Logitech*, представившей эти манипуляторы, для ее мышей вообще не имеет значения тип поверхности под манипулятором. Пока такие мышки еще очень дороги и мало распространены, поэтому не претендуют на попадание в категорию массовых продуктов). Именно о «зверьках» этого типа у нас сегодня пойдет речь.

## По критерию

Очень важным критерием при выборе манипулятора является интерфейс его подключения к компьютеру. Довольно длительное время лидерство тут удерживал последовательный COM-порт, имеющийся у 99% домашних ПК. На сегодняшний день его практически вытеснил не менее распространенный PS/2-разъем. Данные интерфейсы отличаются не только механически. Более современный порт PS/2 предназначен только для мышек (и «родственных» им клавиатур ☺. — Прим. ред.) и позволяет использовать более высокие частоты для передачи информации по интерфейсу. Эти порты, к сожалению, электрически несовместимы, так что подключить PS/2-мышку на COM-порт вряд ли удастся (хотя в продаже есть соответствующие переходники, но на поверку они чаще всего оказываются неработоспособными. — Прим. ред.). В последнее время все чаще на прилавках магазинов стали появляться мышки с подключением по шине USB. Как вы знаете, шина USB и ее продвинутая версия USB 2.0 предназначены для подключения всевозможных

Как давно вы баловали свой компьютер какой-нибудь периферийной новинкой? Давайте напряжемся и вспомним, что из периферии у нас всегда на самом видном месте. Монитор, клавиатура, мышка, коврик, диски, разбросанные по всем мыслимым и немыслимым местам... Не так уж и много. Монитор и компакт-диски нам неинтересны ☺. Про клавиатуры, помнится, недавно была статья. Так что в этот раз мы остановимся на хвостатых спутниках нашего компьютера.

устройств, начиная от принтера и заканчивая мини-пылесосами ☺. В отличие от COM-порта, PS/2 и USB полностью совместимы по питанию и нередко производители вкладывают в комплект поставки переходник (рис. 1), служащий для подключения «грызуна» по обоим интерфейсам.



Рис. 1

Переход на новые интерфейсы позволил производителям мышек более активно использовать беспроводные технологии подключения устройств. На сегодняшний день наиболее распространенными являются два стандарта обмена данными между мышкой и компьютером: инфракрасный и радио. К последнему можно отнести и Bluetooth-разновидность.

Использование инфракрасного порта позволяет удешевить производство и, соответственно, снизить стоимость готового продукта. Но в данном случае требование по расположению мышки и приемника излучения в пределах прямой видимости «друг друга» делает использование таких устройств не очень комфортным. Совсем другое дело радиointерфейс. «Избавьтесь от проводов» — это главный рекламный девиз всех радиомышек. Да, действительно, мы получаем полную свободу (в разумных пределах комнаты ☺, конечно) передвижения нашего «грызуна». Однако взамен, к сожалению, добавляются два неприятных момента. Первое: постоянно надо думать о питании устройства — вовремя менять батарейки или заряжать аккумуляторы. Второе: из-за этих самых источников питания мышка из «невесомой» превращается в небольшую «уве-

систый кирпичик», что при длительном перемещении может весьма утомить кисть руки. (От себя добавлю, что позволив пару дней весьма увесистый мыш *Logitech MX1000*, я практически перестал обращать внимание на его массу. Добавлю также, хоть я и не качок ☺, но утомляемости кисти данная «весама» модель также не вызвала. — Прим. все того же ред.)

Что же нужно обычному пользователю от мышки, какие требования мы предъявляем к данному виду устройств? Мышка должна быть удобной, клавиши должны нажиматься легко, но с чувством фиксации (щелчком). Мышь не должна выскальзывать из пальцев при поднятии и перемещении. Само перемещение манипулятора должно адекватно отражаться и на экране, не должно быть рывков и резких скачков курсора. Очень важно, чтобы мышь имела эстетически приятный вид — время серых безликих «грызунов» уже ушло.

Конечно, вы сами должны подобрать наиболее комфортную для своей руки и интерьера ☺ мышку. В подавляющем большинстве случаев пользователю следует ориентироваться на обычные оптические проводные мыши. Они наиболее сбалансированы по цене и качеству и лишены недостатков оптико-механических и радиоприборов.

Для примера мы рассмотрим сегодня нескольких представителей семейства бюджетных оптических компьютерных «грызунов» ☺.

## Logitech M-BT58

Данная мышь (рис. 2) появилась на рынке меньше года назад и является самой недорогой в линейке компании. История появления недорогой серии мы-



Рис. 2



шек Logitech довольно туманна и расплывчата. На официальном сайте компании-производителя ([www.logitech.com](http://www.logitech.com)) нет никакого упоминания об этих моделях! Зато иногда можно увидеть на витрине магазина по соседству с этой мышкой ее брата-близнеца, отличающегося только надписью, — вместо «Logitech» красуется надпись «Sven». Но не стоит спешить с выводами, это еще не говорит о подделке ☺. Дело в том, что многие, даже именитые компании заказывают свою продукцию у сторонних разработчиков — так дешевле. На «чужую» продукцию наносят свою символику и запаковывают в «свои» коробки. Так как данные мыши поставляются только в «кулечном» варианте, то, скорее всего, эти «грызуны» являются OEM-поставками Logitech своим партнерам (рис. 3), в частности, сборщикам ПК. А вот как эти модели попадают в розничную продажу, это уже другая история ☺...

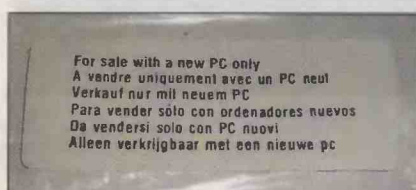


Рис.3

В такой «скромности» по отношению к своим продуктам есть свои недостатки ☹. Нигде нельзя получить официальной информации о характеристиках этого устройства. А при выборе нам очень важно знать оптическое разрешение датчика слежения, ведь это основная характеристика девайса. На сегодняшний день наиболее распространенными являются два датчика: с 400 dpi и с 800 dpi (хочется напомнить, что оптические сенсоры разработки компании Agilent Technologies уже давно являются программируемыми, а стало быть, разрешение одного и того же сенсора можно менять — см. статью Владимира Сироты «Мышиная возня», МК, №29 (252), 32 (255), 33–34 (256–257), 35 (258) за 2003 г. — Прим. одноименного ред.). Данные числа важны для более точного отслеживания перемещения мышки по поверхности. Конечно, чем выше dpi, тем более точно будет «спозиционирована» ваша мышка, и резкие перемещения не отразятся на экране рывками или «зависаниями» курсора. Некоторые производители в гонке за продажами пытаются оснастить свои мыши датчиками с 1600 dpi и даже с 2400 dpi! Но это уже крайности. (Речь идет о дорогих оптико-механических мышах некоторых малоизвестных у нас производителей, оптические сенсоры с таким разрешением массово не выпускаются. Честно говоря, заявленное разрешение мыши — не более чем попытка «развести» пользователя, насколько я могу судить из доступной на данный момент информации о подобных манипуляторах. — Прим. ред.).

Если вы не активный геймер и не страдаете трясущимися руками, то разрешения в 400 точек вам хватит с лихвой,

а 800 dpi удовлетворит практически всех пользователей ПК. В рассматриваемой мышке, по всей видимости, установлен датчик с разрешением 400 dpi, чего вполне достаточно для офисного применения. Кнопки нажимаются легко, с «кликом». Колесико прокрутки может выполнять роль кнопки, что уже традиционно для трехкнопочной схемы. С перемещением мыши по различным поверхностям проблем никаких не было. Мышь уверенно «держала» курсор. В играх тоже проблем не заметил. Разве что иногда при отрыве «грызуна» от стола происходили «рывки» курсора. Подводя небольшой итог, можно сказать, что модель M-BT58 «звезд с неба не хватает», но позволяет вполне комфортно работать как дома, так и в офисе. Другой вопрос — цена, а она несколько выше, чем у конкурентов, и оправданием ее может служить только название бренда. Logitech все-таки.

### Logitech M-BT58

Эта модель (рис. 4) совершенно идентична вышерассмотренной. Разница лишь в подключении к компьютеру. Если в M-BT58 используется USB-разъем и переходник на PS/2, то в M-BJ58 — только PS/2. У каждого из этих типов подключения есть свои плюсы и минусы. Например, USB позволяет подклю-



Рис.4

чать мышь вне зависимости от состояния компьютера — т.н. «горячее» подключение. Зато интерфейс PS/2 более распространен, позволяет освободить USB-порт и, поскольку он изначально проектировался для манипуляторов типа «мышь», имеет более продвинутые возможности настройки.

### Logitech M-SBF96

Данный «грызун» (рис. 5) — продолжатель дела ☺ вышерассмотренной модели. Немного изменилась форма мыши, сверху исчезла вставка с логотипом. Кнопки стали удобней за счет боль-

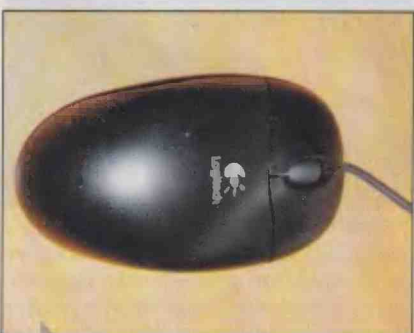


Рис.5

шей рабочей площади. Вообще эта мышка, с точки зрения эргономики, мне понравилась больше, напомнив о классических моделях Logitech. В остальном же



Рис.6

она очень похожа на M-BJ(T)58. Наверное, отдельного упоминания требует подсветка нижней части мышки (рис. 6). Смотрится очень неплохо, даже в темноте не сильно режет глаза, как у некоторых других из «мышинной породы». Еще стоит упомянуть, что помимо моделей черного цвета, доступны и обычные, «серые мышки» (в прямом смысле слова). В работе, как и с вышерассмотренными моделями Logitech, проблем никаких не наблюдалось.

### Genius NetScroll + Traveler-800dpi/u+p

Модель с таким длинным именем — первая в линейке Genius с новым оптическим датчиком 800 dpi. Дизайн этой мышки резко выделяется на фоне конкурентов (рис. 7). Отличия становятся особенно заметными при подключении



Рис.7

«зверька» к компьютеру (рис. 8). Такая «цветомузыка» получается благодаря



Рис.8

специальному материалу корпуса мышки, запатентованному инженерами Genius. Материал внешне похож на стекло, но не холодный и приятный на ощупь. Дизайн — сильная сторона этой мышки. Ему в жертву были принесены даже кнопки. Не пугайтесь, до управления мысленными командами дело еще не дошло ☺. Просто микрокнопки спрятаны под верхней крышкой. Такая конструкция привела к некоторым специфическим особенностям. При нажатии на кнопки их ход довольно велик и требует определенных усилий. Если вы привыкли к «мягким» нажатиям, то при покупке обязательно попробуйте кнопки



в работе — возможно, кому-то они покажутся чрезмерно жесткими. В отличие от кнопок, колесико скроллинга вращается легко, с небольшими фиксациями, не создавая дискомфорта. В работе NetScroll+Traveler зарекомендовала себя с самой лучшей стороны. Все-таки 800 dpi! Правда, вызывал небольшой дискомфорт довольно жесткий шнур соединения с компьютером. Кстати, подключение мыши возможно как по USB, так и по PS/2 интерфейсу, для чего в комплекте поставки присутствует соответствующий переходник.

Важно! При покупке мышки от Genius обращайтесь внимание на упаковку. Дело в том, что в точно такой же коробке поставляется мышь NetScroll+Traveler, оснащенная датчиком только в

ские модели. Невысокая цена и надежность как результат простоты конструкции — вот главные козыри мышей Mitsumi. Устройство, попавшее ко мне на тестирование, относится к бюджетным моделям, об этом говорят характеристики, напечатанные на коробке. В частности, разрешение в 400 dpi. Как уже отмечалось выше, такого разрешения вполне достаточно для офиса и нетребовательных домашних пользователей. «Грызуны» этой линейки могут поставляться в четырех цветовых решениях: черном, белом, сером и серебристо-черном. Именно последняя модель и лежала в моей коробке (рис. 11).



Рис.11

Форма устройства классическая, оно удобно лежит в руке, хорошо перемещается. Кнопки нажимаются легко, ход небольшой, что поначалу несколько непривычно. Колесико скроллинга не имеет ребер, и может показаться, что палец будет с него соскальзывать. Но применение мягкой резины позволяет вполне комфортно работать со скроллом. По крайней мере, за несколько часов использования этой мышки проблем со скроллингом у меня не возникло. Также в процессе эксплуатации не было нареканий при перемещении мышки по различным поверхностям. Что еще можно сказать? Например, мне не понравился серебристый цвет верхней части мышки. Но это уже на любителя, кто-то, возможно, будет в восторге. Да, еще, подключается сей девайс только к порту PS/2. Классика, однако!

### Microsoft Basic Optical Mouse 1.0A

Не часто компания Microsoft банает нас недорогими продуктами. А если и «балует», то их функциональность обрзана по «самое не хочу» ☹. Но бывают и приятные исключения. Сегодня мы познакомимся с одним таким исключением — мышью с нескромным названием Basic Optical Mouse 1.0A (рис. 12). О том, что мышь относится к бюджетным моделям, говорит не только назва-



Рис.12

ние, но и OEM-поставка, т.е. — в купечке. Форма «грызуна» очень удобная, «зализанные» углы и приятный на ощупь пластиковый материал корпуса многих пользователей не оставят равнодушными.

ми. Наконец-то Microsoft избавилась от неудобных корпусов типа «раздавленная мышь» ☹.

На нижней поверхности устройства находится традиционная микроскопическая голограмма, защищающая от подделок (рис. 13). Цветовая схема модели без изысков: верх серый, низ черный. Никаких полупрозрачных панелей, подсветки и т.п. мишуры. «Простенько и со вкусом» ☺. Так же, как и у митсумовской мышки, кнопки нажимаются легко, с малым свободным хо-



Рис.13

дом. А вот колесико скроллинга очень разочаровало. При работе с ним создается впечатление, что оно просто вброшено в корпус и никак там не закреплено — люфт уж очень большой! К тому же вращение его происходит грубо, рывками, нет плавности хода. Это создает определенный дискомфорт, постоянно ожидаешь подвоха при скроллинге, хотя все вроде работает нормально. Думаю, что правило «удешевления любой ценой» не к лицу такой солидной компании, как Microsoft. Пусть даже манипулятор выпущен в Китае и поставляется в не совсем развитые страны, но марку надо держать при любых раскладах. В принципе, упомянутый недостаток — единственный у этой мыши.

В работе устройство зарекомендовало себя с наилучшей стороны: проблем с перемещениями по любым поверхностям не было (используется датчик в 400 dpi), очень неплохо реализована система отслеживания при отрыве мышки от стола — курсор стоит «как влитой», ни на миллиметр не перемещаясь на экране. К сожалению, подключается эта мышка только по USB, что лишает манипулятор универсальности.

### Небольшие выводы

Первое и самое главное — оптические «грызуны» вытесняют своих оптико-механических предшественников. Второе — стоимость «оптики» снижается постоянно, а качество не страдает, чего, к сожалению, нельзя сказать о «механических собратьях». И третье, ЧИСТИТЬ МЫШКУ БОЛЬШЕ НЕ НАДО! ☺

Выражаем благодарность компании К-Трейд за предоставленные мыши Microsoft Basic Optical Mouse 1.0A, Mitsumi ECM-S6702 и Logitech M-BT58.

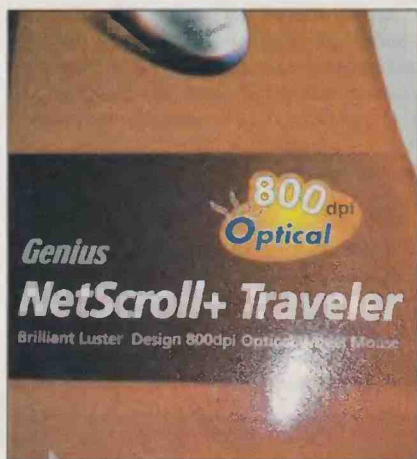


Рис.9

400 dpi. На коробке обязательно должна присутствовать надпись 800 dpi Optical (рис. 9).

### Mitsumi ECM-S6702

С мышами компании Mitsumi я познакомился достаточно давно. Недорогие, практически «неубиваемые» мыши верой и правдой служили многие годы. А во многих госучреждениях, где компьютерная техника не слишком часто обновляется, эти мыши можно встретить и сейчас. Например, у меня на работе лежит мышка Mitsumi (рис. 10) — она прекрасно работала и лишь недавно уступила место более новой модели. Кстати, замена не была такой уж необходимой, она вызвана лишь наличием удобного колесика скроллинга в новом девайсе.



Рис.10

Новое поколение мышей от азиатского производителя продолжает традиции, заложенные в оптико-механиче-



# На витрине: OriON D22 и DreamX D870

Денис ШИРИНСКИЙ  
denis@coryphae.ua

Продолжаем знакомить вас с модельным рядом ноутбуков отечественного производителя — компании «Корифей».

В предыдущем материале предметом нашего рассмотрения были ноутбуки, построенные на мобильных процессорах Intel — Pentium M и Celeron M. Однако на рынке мобильных ПК по-прежнему остаются востребованными ноутбуки на базе процессоров, предназначенных для использования в настольных системах.

Основной причиной этого, безусловно, является экономическая доступность подобных решений: ведь разница в цене на связку «материнская плата — процессор», при приблизительноном паритете в производительности достигает двукратного перевеса не в пользу мобильных платформ. Однако, с другой стороны, перспективы развития ноутбуков с настольными процессорами тоже под большим вопросом. Ни для кого не секрет, что современные процессоры Intel на ядре Prescott обладают высоким уровнем энергопотребления и соответствующим высоким тепловыделением, что значительно усложняет их применение в ноутбуках.

Два основных класса, в которых все же находится применение настольным процессорам, — это ноутбуки эконом-класса, для которых первейшим фактором выступает цена, и мощные ноутбуки с расширенной функциональностью, которые позиционируются как замена настольным ПК.

**OriON D22** — модель, которая может стать вашим первым ноутбуком. И вот почему. Используя связку «процессор Celeron с частотой от 1.7 ГГц + чипсет SiS 650 (южный мост SiS 962L)», конструкторам удалось создать действительно недорогое и сбалансированное решение, обладающее рядом достоинств ноутбуков более дорогих моделей. Судите сами. В наличии — широкий набор портов расширений: FireWire — IEEE 1394; инфракрасный порт (IrDA); PCMCIA-слот; параллельный LPT-порт; TV и VGA-выходы для подключения телевизора и внешнего монитора; PS/2 — для подключения любимого «грызуна»; 2 порта USB 2.0. Плюс привлекательные коммуникационные устройства: модем 56 K, сетевой адаптер 10/100 Мбит.

В базовой комплектации ноутбук поставляется с флоппи-дисководом и оптическим приводом CD-ROM, который при желании можно заменить на более универсальный комбо-привод — DVD/CD-RW. Исполнение корпуса и общий дизайн устройства производит хорошее впечатление — в оформлении грамотно и комфортно использованы комбинации па-

нелей темно-серого и темно-синего цветов. Отдельной похвалы заслуживает узенькая рамка дисплея ноутбука, за счет которой 14.1" XGA TFT-матрица кажется больше. Вес ноутбука с батареей — 3.6 кг. Время автономной работы — 2.5–3 часа.

**DreamX D870** — ноутбук, который призван заменить — и реально может это сделать! — не побоюсь этого слова, любой домашний ПК. Конечно, в силу веса (4.3 кг) и габаритов с ним не погуляешь по Крейцатике, но для просмотра DVD и полноценных виртуальных побоищ в современных 3D-шутерах в дачных условиях или даже на пикнике (имеется устройство для зарядки и питания ноутбука от автомобильного прикуривателя) — самое то ☺. Такого функционального «буйства» я еще не встречал.

По порядку: возможность установки любого из ныне выпускающихся десктопных процессоров Intel Pentium 4 под Socket 478. Материнская плата на чипсете Intel 865PE с реализацией двухканального доступа к памяти DDR400. Полноценная игровая графика (проверено на Counter-Strike Source ☺) реализована при помощи акселератора — ATI Mobility

lity Radeon 9700 с 256 Мб собственной памяти. Дисковая система с возможностью установки 2-х (!) винчестеров, а также с возможностью объединения их в RAID-массив для увеличения скорости доступа к данным.

Широкоформатная 17-ти дюймовая WXGA матрица позволяет комфортно просматривать DVD-фильмы с соотношением сторон 16:9, а встроенный сабвуфер и 4 динамика создадут соответствующую звуковую атмосферу. Интеграция в локальную сеть реализована посредством гигабитного (!) сетевого адаптера. Для любителей видеоконференций имеется встроенная web-камера. И даже это еще не все — в корпусе прячется полноценный TV-тюнер

AverMedia!

Естественно, после всего вышеперечисленного, наличие картридера, FireWire, IrDA, LPT, PCMCIA, TV-Out, DVI воспринимается как нечто само собой разумеющееся. Особо стоит отметить наличие раритетного, но все еще иногда востребованного COM-порта. При всей своей прожорливости система способна проработать автономно 1.5–2 часа, в зависимости от функциональной нагрузки. Дизайн устройства под стать его возможностям: внушает уважение и не допускает легкомысленного отношения — эдакая спокойная сила.

Для наглядности основные характеристики ноутбуков сведены в таблицу.

Автор выражает благодарность компании «Корифей» ([www.coryphae.ua](http://www.coryphae.ua)) за предоставленные для написания материала ноутбуки.

ТАБЛИЦА

| Модель ноутбука   | OriON D22                                                                                                                                                                                                  | DreamX D870                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Процессор         | Intel Celeron 1.7-2.8 ГГц<br>(128/256 Кб кэш-памяти,<br>400/533 МГц FSB)                                                                                                                                   | Intel Pentium 4 2.26-3.6 ГГц<br>(512 Кб / 1 Мб кэш-памяти, 533/800 МГц FSB),<br>Intel Celeron D 2.0-2.8 ГГц<br>(256 Кб кэш-памяти, 400/533 МГц FSB)                                                                             |
| Чипсет            | SiS 650+ SiS 962L                                                                                                                                                                                          | Intel 865PE                                                                                                                                                                                                                     |
| Объем ОЗУ, Мб     | 128 - 1024                                                                                                                                                                                                 | 128 - 2048                                                                                                                                                                                                                      |
| Объем HDD, Гб     | 30-80                                                                                                                                                                                                      | Два винчестера по 30-80                                                                                                                                                                                                         |
| Оптический привод | CD-ROM / Combo Drive                                                                                                                                                                                       | Combo Drive                                                                                                                                                                                                                     |
| Флоппи-дисковод   | 3.5"                                                                                                                                                                                                       | Опционально - внешний                                                                                                                                                                                                           |
| Видеоподсистема   | интегрированная в SiS 650                                                                                                                                                                                  | ATI Mobility Radeon 9700 256 Мб                                                                                                                                                                                                 |
| Экран             | 14.1" XGA (TFT)                                                                                                                                                                                            | 17.0" WXGA (TFT), 17" WSXGA+ (TFT)                                                                                                                                                                                              |
| Порты             | 2x USB<br>1x RJ45<br>1x RJ11<br>1x IEEE1394<br>1x LPT1<br>1x CRT Monitor<br>1x PS/2<br>1x IrDA<br>1xType II PCMCIA<br>1x Mic or S/PDIF output<br>1x Headphone jack<br>1x S-Video (TV-OUT)<br>1x DC-in Jack | 3x USB<br>1x RJ45<br>1x RJ11<br>1x IEEE1394<br>1x LPT1<br>1x COM1<br>1x DVI<br>1x PS/2<br>1x IrDA<br>1x Card Reader<br>1xType II PCMCIA<br>1x Mic or S/PDIF output<br>1x Headphone jack<br>1x S-Video (TV-OUT)<br>1x DC-in Jack |
| Размеры, мм       | 308x 254 x 37                                                                                                                                                                                              | 393 x 280 x 42                                                                                                                                                                                                                  |
| Вес, кг           | 3.6                                                                                                                                                                                                        | 4.3                                                                                                                                                                                                                             |



# Здоровое питание

**В** последнее время речь о блоках питания на страницах нашего издания заходит довольно часто, и на то имеются объективные причины. На сегодняшний день несложно проследить определенную закономерность — потребляемая мощность комплектующих, которые используются в ПК (и не только в них), постоянно увеличивается. Основными «едоками» традиционно являются процессоры и видеокарты. Несмотря на использование 90-нанометрового технологического процесса при производстве CPU, их потребляемая мощность в пике может превысить 100 Вт (это актуально для процессоров Pentium 4 с ядром Prescott, которые отличаются своей теплолюбивостью).

Аналогичная ситуация наблюдается и с видеокартами: количество транзисторов в их чипах зачастую вдвое больше, чем в CPU. Последние модели видеокарт от ATI и NVIDIA, которые помимо возможностей AGP или PCI-E требуют дополнительных каналов питания, способны без зазрения совести «потянуть на себя» до 70–80 Вт.

А если вспомнить о новой технологии от NVIDIA — SLI (Scan Line Interleaving), которая предполагает одновременное использование двух видеокарт в одной системе, то данную цифру нужно, как минимум, удвоить. И это мы говорим о работе устройств в штатном режиме, а если учесть, что подобными продвинутыми железяками зачастую обзаводятся люди, которые желают получить от них максимум производительности, то... становится вполне очевидным, что мощности БП в 250–300 Вт (имеют-

Олег КАСИЧ  
kasich@mycomputer.ua

ся в виду «честные» значения) уже может оказаться недостаточно в самое ближайшее время.

Кроме того, не следует забывать, что не одним процессором и видеокартой жив ПК. Такие компоненты, как системная плата, жесткие диски, оптические приводы, различные платы расширения также предъявляют определенные требования к питанию.

В свете сложившейся ситуации, мы не удивляемся появлению на прилавках Японии блоков питания мощностью 800–950 Вт. (Особенно — памятуя о неслыханных достижениях восточных оверклокеров-экстремалов, возводящих разгон чуть ли не в культ.) Возвращаясь к украинским реалиям и возможностям, представим вам новую модель БП от компании PowerMaster — PowerMaster JJ-400TBGA (рис. 1).

Как несложно догадаться, данная модель имеет заявленную мощность 400 Вт. Если говорить об одной из народных примет в отношении профпригодности БП, нужно сказать, что блок питания довольно увесистый ☺. По спецификации (рис. 2) блок способен только по каналам +3.3 В и +5 В выдать до 225 Вт, при этом максимальный ток канала +12 В может достигать 27 А.

Блок питания соответствует спецификации ATX12V (ATX ver. 2.03), предполагающей наличие дополнительного 4-х контактного разъема +12 В, который в настоящее время зачастую использует-

ся в платформах с процессорами от Intel и AMD.



Рис. 2

Наличие большого количества соединительных разъемов подразумевает подключение различных периферийных устройств. Помимо 20-контактного разъема имеется 7 4-х контактных разъемов, 2 разъема для подключения дисководов, один разъем AUX. Кроме того, наличествуют 2 разъема для питания устройств Serial ATA, которые получают широкое распространение (в первую очередь жесткие диски). Также можно отметить довольно большую длину жгутов кабелей (~ 50 см), что делает возможным подключение любых устройств даже в «рослых» корпусах.

Блок оснащен вентилятором (диаметр 80 мм), который подключен через температурно зависимую систему контроля скорости его вращения, благодаря чему уменьшается шум в режиме малых мощностей. В свою очередь, это уменьшает засоряемость и вентилятора, и всего блока в целом.

Значительную часть площади задней стенки блока занимают вентиляционные прорези, улучшая охлаждение элементной базы блока питания.

Переводя обзор в практическую плоскость, нужно отметить, что рассматриваемый БП без особых трудностей справился с задачей обеспечения стабильной работы следующей конфигурации: Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.4 ГГц (2 МБ кэш-памяти третьего уровня)/ASUS P5GDC-V (i915)/512 МБ DDRII/GeForce 6600 256 МБ/2 жестких диска (7200 об/мин) и 2 оптических привода (Combo-привод и CD-ROM).

Даже если на данный момент вы не являетесь владельцем ПК аналогичной конфигурации, имеет смысл задуматься о ближайших перспективах, потому как на фоне последних тенденций актуальность вопроса обеспечения компьютера надлежащим питанием очень высока. К борьбе с аппетитами новых железяк будь готов!

Выражаю благодарность компании Скайлайн ([www.skyline.com.ua](http://www.skyline.com.ua)) за предоставленный блок питания PowerMaster JJ-400TBGA.



Рис. 1



# Анонсы и достижения ASUS

Олег КАСИЧ  
kasich@mycomputer.ua

11 ноября компания **ASUS** при поддержке **DataLux** провела конференцию «**ASUS — Сердце Технологий**». Мероприятие началось с пресс-конференции, прошедшей в гостинице «Экспресс», на которой была представлена новая линейка мобильных компьютеров — **ASUS A4000**.



Как отметил представитель компании **ASUS** в Украине Николай Турчак, ноутбуки серии **A4000** являются решением, которое способно заменить настольные системы, обеспечивая высокую производительность и в дороге, и в офисе. На данный момент серия состоит из четырех моделей, две из которых построены на платформе от **Intel** (**A4000G** и **A4000L**), а две — на платформе от **AMD** (**A4000D** и **A4000K**). Модели **A4000G/L**

могут быть оснащены процессорами **Intel Mobile Pentium 4 3.06-3.2 ГГц** (объем кэш-памяти 1 Мб) или **Intel Celeron D 335** (2.8 ГГц). При этом в устройствах с индексом «L» используется интегрированная графика, а **A4000G** оснащены **ATI Mobility Radeon 9700**. Ноутбуки на платформе **AMD** могут оснащаться процессорами **AMD Mobile Athlon 64 3000+/3200+/3400+/3700+** или **AMD Mobile Sempron 3000+/3100+/3300+**. Как и в предыдущем случае, индекс указывает на используемую графическую подсистему: «D» — **ATI Mobility Radeon 9200**, «K» — **ATI Mobility Radeon 9700**.

Все модели оснащаются дисплеями 15.1" с разрешением **XGA/SXGA+** или 15.4" (16:9) с разрешением **WXGA/WXGA+**.

Технический специалист из московского представительства **ASUS** Дмитрий Лукин отметил, что ноутбуки поставляются в уникальных корпусах, дизайн которых открывает быстрый доступ ко всем компонентам системы. Сняв нижнюю крышку ноутбука, которая закреплена четырьмя винтами, можно сразу получить доступ к материнской плате и каждому компоненту системы.

Для увеличения эффективности работы аккумулятора **ASUS** разработал энергосберегающую технологию **ASUS Power4 Gear+**. Эта совершенно новая функция автоматически подстраивает частоту процессора в зависимости от нагрузки в системе. Имеется 8 разных режимов для игр, просмотра дисков **DVD**, прослушивания музыки, работы с текстовыми документами и т.д. Данное нововведение увеличивает время работы от батареи на 20–25%. Также представ-

ляет практический интерес возможность отключать аккумулятор во время работы ноутбука от сети. Это позволяет увеличить срок жизни аккумулятора путем уменьшения количества циклов его заряда/разряда.

Что касается ситуации в области мобильных ПК в целом, доля компании **ASUS** в Украине составляет порядка 14% (рост за 2004 год составил 30%). При этом 60% приходится на бюджетные модели, 8% — на высокопроизводительные, 15% — на ультрапортативные, 17% — на бизнес-модели.

Неформальная часть мероприятия продолжилась в клубе **Formula Club**, где собрались представители многих компаний-партнеров **ASUS**. Николай Турчак сообщил присутствующим, что в це-



лом бизнес **ASUS** в Украине увеличился в 2.5 раза. При этом рост наблюдается в различных направлениях. Оптические приводы — 50%, КПК — 250%, материнские платы и видеокарты — 170%. За год присутствие в украинском сегменте Интернета увеличилось в 4 раза, цитируемость в ИТ-СМИ — в 3 раза (17 наград от различных СМИ).

В течение 2004 года **ASUS** открыла 2 сервисных центра в Киеве (сервисный центр по ноутбукам работает с конечным пользователем, сервисный центр по комплектующим — с дистрибьюторами) и обеспечивает русскоязычную техническую поддержку.

Что касается перспектив, то в 2005 году будут открыты региональные сервисные представительства, а также увеличен маркетинговый бюджет (в 2.5 раза). Планируется открытие дилерского сайта, проведение семинаров для корпоративных заказчиков, регулярных тренингов для технического персонала и продавцов. Большое внимание будет уделяться различным промо-акциям для розничных покупателей. В заключение, Николай Турчак отметил, что **ASUS** сотрудничает со своими партнерами и будет продолжать это делать в дальнейшем по принципу Win-Win, который подразумевает «Взаимное доверие», «Взаимное участие» и «Взаимную выгоду».





# Смруи non-stop

**Н**а сегодняшний день именно эта технология является наиболее доступной и позволяет получать в домашних условиях отпечатки фотографического качества. Не будем останавливаться на различных ее технических аспектах — в частности, на страницах издания уже достаточно много рассказано о двух основных способах струйной печати, термоструйном и пьезоэлектрическом (см. статью Владимира Сироты «Печать — это не раз плюнуть», МК, №1–2 (224–225) 2003 г., МК, №5 (176), 9 (180), 35 (206), 49 (220) 2002 г.). Предположу, что тема расходных материалов также не менее интересна и актуальна.

Вопрос снижения расходов на эксплуатацию принтера за счет уменьшения стоимости чернил оказался настолько важен для отечественных пользователей, что привел к появлению множества предложений по перезаправке, восстановлению фирменных картриджей и т.п. Однако наряду с ними рекламируемая перспектива «снижения себестоимости расходных материалов в 5 раз» хоть и заманчива, но настораживает. Благодаря чему это возможно? Нет ли здесь какого-либо подвоха? Что ж, попробуем найти ответы на эти и другие вопросы. Обратимся к специалисту.

Помочь нам согласился Геннадий Александрович Чеверда, менеджер харьковской компании «ПринтМастер». Эта компания более 9 лет работает в области малой полиграфии (широкоформатная и специализированная печать на различных носителях), имеет представительство во многих регионах Украины. Также одним из основных направлений деятельности «ПринтМастер» является поставка расходных материалов для различных печатающих устройств, в том числе и реализация систем непрерывной подачи чернил (СНПЧ) *Jetline Pro*. Как оказалось, именно СНПЧ могут обеспечить ту самую пятикратную экономию. Предлагаю вашему вниманию запись состоявшегося интервью с Геннадием Александровичем (Г.А.).

— Для начала расскажите, что вообще является собою СНПЧ?

— СНПЧ (рис. 1) в конечном итоге представляет собой «систему сообщающихся сосудов». В принтере обычным способом устанавливаются картриджи. Отличие их от стандартных заключается в отсутствии собственных емкостей с чернилами. Вместо этого картриджи при помощи шлейфа из гибких полимерных трубок соединяются с бо-



Рис. 1

Руслан РИЗВАНОВ  
rizvanov\_ruslan@mail.ru

*В предыдущих моих статьях (см. статью «Цветной. Лазерный. Домашний?», МК, №18–19 (293–294), 21 (296), статью «Отформатированный цвет», МК, №12 (287)) было уделено внимание цветной домашней печати. Напомню, речь шла о теории цвета, о программно-технических аспектах подготовки изображения при выводе на печатающие устройства, а также конкретно о цветных лазерных принтерах. В этот раз логичным продолжением начатой темы станет рассказ о струйной печати.*

лее объемными внешними емкостями. Из них чернила по трубкам и подаются в картриджи. Установка системы возможна практически на все принтеры *Epson*, а также на устройства от *Canon*, начиная с модели 530. Одно из преимуществ уже очевидно: поставляемый объем чернил в фирменных картриджах равен примерно 14–16 мл на каждый цвет, тогда как в СНПЧ могут использоваться емкости от 100 мл и более, что позволяет значительно экономить деньги, потому как приобретаются только чернила. Происходит еще и экономия времени: не требуется частая заправка картриджей, а значит, процесс «снятие — заправка — установка — чистка» производится в пять раз реже! Это я могу сказать исходя из опыта эксплуатации СНПЧ.

Еще стоит заметить, что вы можете покупать чернила только того цвета, который закончился, следовательно, нет необходимости, к примеру, тащить на перезаправку весь свой тройной картридж (в случае совмещенных СМУ вариантов). Опять экономия, причем тоже приличной суммы денег. Ну и еще вы точно знаете, сколько чернил какого цвета осталось — достаточно взглянуть на интересующую вас «чернильницу». При больших объемах печати все эти факторы немаловажны. Представьте себе, например, случай, когда принтеры на изготовлении заказов работают сутками.

Теперь о недостатках. К сожалению, СНПЧ подходят не для всех принтеров. На устройства таких производителей, как *HP*, *Lexmark* и подобных (где используются печатающие головки, совмещенные с чернильными резервуарами), их установить не представляется возможным, поскольку там используется совсем другой принцип работы с чернилами. Кроме того, если у клиента дома стоит «домашний» принтер, которым пользуются от силы раз в неделю, то, конечно, проще и дешевле заправлять картриджи.

— А как давно существуют СНПЧ и когда они впервые появились в Украине? Т.е. прошли ли уже эти системы «испытание рынком»?

— СНПЧ существуют довольно давно. Впервые, насколько мне известно, системы применил «ЭНКАД» на своих плоттерах. Затем идею подхватили и начали развивать для использования на персональных принтерах. В Украине, по моим данным, СНПЧ появились три года назад — в 2001 году. На принтеры стали ставить их мы. Кроме того, на сегодняшний день на рынке Украи-

ны СНПЧ производит еще Северодонецк. В дальнем зарубежье подобные технические решения довольно распространены. Их делает Америка, Англия, естественно, Китай, и т.д. — с разным успехом. Вопрос в стоимости импорта.

— Понятно. Значит, вы продаете СНПЧ собственного производства. Тогда скажите, во сколько приблизительно может обойтись покупка и установка такой системы и на какой круг потребителей направлены СНПЧ?

— Цена зависит от модели принтера. О других я точно не скажу, но по нашим ценам разброс получается от 310 гривен до 1170 гривен в комплектации обычными водоразводимыми чернилами. С пигментными будет дороже за счет стоимости чернил. Их в комплекте каждого цвета по 100 миллилитров. В основном на цену комплекса влияет именно стоимость чернил — они составляют небольшим количеством фирм, поэтому у разных продавцов СНПЧ цены приблизительно на одном уровне. По крайней мере, так должно быть ☺.

СНПЧ изначально рассчитаны на работу с большими и средними объемами печати. В том числе и на фотопечать.

— Однако производители принтеров занимаются также продажей своих фирменных расходных материалов. Причем получают от этого больше прибыли, чем от реализации самих печатающих устройств. И выходит, что продавцы СНПЧ своей деятельностью лишают их солидной части доходов. В то же время известные крупные компании практически не занимаются производством и продажей СНПЧ под своими брендами. По всей видимости, им выгоднее производить готовые «коробочные» решения в виде тех самых фирменных картриджей и т.п., не так ли?

— Конечно, они делают деньги не только на принтерах, но и на расходниках к ним. СНПЧ постепенно отвоевывают этот сегмент рынка, поскольку помимо всего остального еще и решают особо злободневную для Запада проблему утилизации отработавших картриджей. Об официальной реакции производителей принтеров на появление СНПЧ ничего не известно. Но, думаю, вряд ли они в восторге.

— Да, действительно. Но, с учетом такой позиции, сразу возникает вопрос: есть какие-нибудь гарантии для рядового пользователя? Все-таки даже домашний принтер вещь отнюдь не дешевая и хочется знать, не повредит ли ему установка СНПЧ.



— Дело в том, что сами чернила производятся всего несколькими заводами. Разумеется, они имеют все необходимые сертификаты соответствия. Однако сегодня множество фирм покупают такие чернила, а затем «разливают» их под своими марками и, следовательно, обязаны самостоятельно контролировать и гарантировать качество готовой продукции. Другое дело, когда чернила поставляются непосредственно от изготовителя. К примеру, мы получаем их в заводской фирменной упаковке из Кореи.

Вопрос гарантий, безусловно, важен. При установке СНПЧ гарантия на принтер не теряется — в любой момент при желании можно вернуться к фирменным расходникам. На систему же обычно дается гарантия порядка 6 месяцев. Она касается механических повреждений. Если же производилась заправка не штатными чернилами, а, скажем, более дешевыми от другого поставщика, и в результате возник вопрос «что делать?», то это уже проблема пользователя — вернее, его денег.

— А как насчет дорогостоящих фотоприпринтеров и проблем с засыханием чернил на соплах печатающей головки?

— У нас два фотоприпринтера: Epson CX 6400 и Epson 950. Оба с системами, оба работают с полной нагрузкой.

— В их СНПЧ используются водорастворимые чернила?

— Да, фотография благодаря использованию фотобумаги в этом плане нетребовательна. Водорастворимые чернила не годятся лишь там, где возможен непосредственный контакт с влагой (наружная реклама и т.п.).

Вообще же в арсенале СНПЧ есть такие чернила: водорастворимые, пигментные и сублимационные. Есть и другие виды (флуоресцентные и т.п.), но они не настолько распространены. Стойкость к факторам окружающей среды определяется типом чернил. Однако, скажем, обычными водорастворимыми можно не только произвести печать фотографий, но и нанести изображение на CD-диск. И если затем покрыть поверхность защитным лаком, то отпечаток ничем особо угрожать не будет, в том числе и вода.

Пигментные же чернила более стойкие. Но они требуют специального «носителя» — либо спецбумаги, либо теслина. Основа должна быть пористой. Иначе пигментные частицы, допустим, с глянцевой бумаги будут осыпаться под механическим воздействием. Проще говоря, стираются.

С помощью сублимационных чернил возможно нанесение изображений на ткань, сувенирные изделия (пластмасса, керамика). Однако в этом случае для получения хорошего результата могут понадобиться еще термотрансферные материалы и дополнительное специализированное оборудование.

По поводу засорения сопел. С подобными неприятностями приходится сталкиваться пользователю любого принтера, не только фотоприпринтера. Рано или поздно это случается и при фирменных картриджах. В случае использования СНПЧ главное — не допускать снижения уровня чернил ниже определенного уровня (на емкостях он обозначен меткой), чтобы принтер мог произвести прочистку сопел. Если же вы не пользуетесь принтером в течение месяца, чернила засохнут в любом случае и на любом принтере. Тогда, конечно, потребуются специальные методы прочистки.

Замечу из своего опыта, что каждый принтер, как и его хозяин, обладает своим «характером». Думаю, пользователи, у которых было более двух принтеров (для сравнения) со мной согласятся.

А вообще при регулярной работе с СНПЧ все обслуживание сводится к замене чернил в емкостях и «чистке памперсов» ☺ (поролоновых вставок, впитывающих чернила, что могут подтекать в ходе процедуры «продувки» сопел — прим. Р.Р.).

— Что ж, вроде бы все на самом деле честно — СНПЧ дают возможность значительно сэкономить без особого риска для принтера.

— Да. Как я уже говорил, дело в том, какие цели и задачи ставит перед собой пользователь. Если необходимо печатать 2–3 листа в день, пусть даже в полноцвете, то вопрос о приобретении СНПЧ остро не стоит. Но когда дело доходит до ста единиц в день, да еще двусторонних, и до зарабатывания денег посредством печати — тогда надо задуматься: а сколько денег и времени я потрачу на изготовление этого заказа?

— Ну что ж, спасибо, вы многое прояснили. Думаю, в завершение читателям интересно будет узнать конкретные цифры. Попробую сейчас хотя бы приблизительно определить стоимость печати страницы на принтере с установленной СНПЧ.

Не буду учитывать чистку дюзов при каждой замене картриджа — создадим «идеальные условия». Допустим, одного фирменного черного картриджа (~15 миллилитров чернил) при печати текста на А4 с 5% заполнением хватает на 400 листов (тех. параметры Epson C63). У СНПЧ есть в 6.6 раз больше чернил — 100 миллилитров. Считаем:  $400 \times 6.6 = 2640$  листов. При цене флакона чернил 30 грн. получается стоимость отпечатка около 1–2 копеек (не считая бумаги). Это при печати текста. Теперь по цветному изображению. Просчитаем пример на 4-красочный принтер, емкость всех цветных картриджей которого позволяет напечатать 250 листов при 5%-ном заполнении, при 100%-ном — около 12–15 листов. В СНПЧ чернил в 6.6 раз больше, следовательно, их хватит на 1650 отпечатков с 5%-ным заполнением и на 80–100 — со 100%-ным. Замечу, что практически 100%-ное заполнение печатного листа всеми четырьмя красками — явление крайне редкое даже в случае печати фотографии.

Теперь по стоимости. Стоимость печати одного листа с 4-мя базовыми цветами чернилами Pigment ink составит (4 раза по 96 грн. за 100 мл флаконы разделить на 1650 при 5% или на 80 при 100%) от 23 копеек до 4.8 грн. С обычными водорастворимыми чернилами dye-base — от 8 копеек до 1.5 грн.

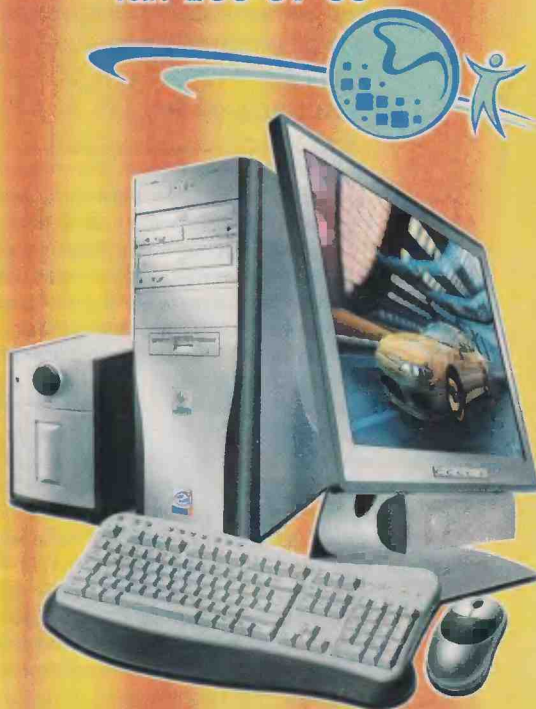
В целом достаточно неплохо. Стоимость отпечатка получается даже меньше, чем у цветного лазерного принтера.

P.S. В статье не затрагивались такие темы, как «термоперенос при помощи бытового утюга», «собственноручное изготовление СНПЧ из систем внутривенного введения растворов» и подобные. Они, безусловно, по-своему привлекательны, и в Интернете достаточно широко освещены. Но, как показала практика, удовольствие приносит разве что процесс. Результат — увы, не очень. Рекомендую подробнее узнать об СНПЧ на сайтах [www.jetline.com.ua](http://www.jetline.com.ua) и [www.resetters.com](http://www.resetters.com).

**АКЦИЯ! (01.10.04 - 31.11.04)**

**Купуй комп'ютер Media Master®  
на процесорі INTEL® Pentium 4®  
з технологією Hyper Threading  
та отримуй знижку 3% від суми\***

Тел. 230-87-00



**ВІД 299 грн. \***

\* вказано розмір щомісячного платежу при покупці  
в КРЕДИТ на 12 місяців, першого внеску - НЕ ПОТРІБНО!

**Працюйте, відпочивайте,  
спілкуйтесь з друзями -  
все відразу і одночасно!**

**Вам це під силу, якщо Ви використовуєте  
комп'ютери MediaMaster®, що базовані  
на процесорі INTEL® Pentium® 4  
з технологією Hyper Threading.**

**Компанія "ЦИФРОВИЙ СВІТ"**

**Метро "Петрівка", пр. Московський, 6-в**

**Тел. 230-87-00 [computers@digital-world.com.ua](mailto:computers@digital-world.com.ua)**

Логотип Media Master® - зареєстрований товарний знак ТОВ "Цифровий Світ"



Intel®, логотип Intel®, Intel Inside®, логотип Intel Inside®, Intel Centrino®, логотип Intel Centrino®, Celeron®, Intel Xeon®, Intel SpeedStep®, Itanium®, Pentium® та Pentium III Xeon® є торговими знаками або зареєстрованими торговими знаками корпорації Intel та її підрозділів в США та інших країнах.



# Огнелис

Сергей aka saint\_chasher КОСТЕНКО

Недавно произошло событие, которого многие веб-серферы ждали достаточно долго, — вышла первая версия свободно распространяемого браузера Firefox. Его разработкой занимается сообщество Mozilla.org, а подтверждением действительно высокого интереса к нему является число загрузок этого приложения с сайта проекта. На сегодняшний день оно превысило отметку в 5 млн. (см. новость «Нас пять миллионов», МК, №48 (323)).

**У** Firefox есть все шансы заткнуть за пояс «гранда всех времен и народов» © IE. Простота настройки и удобство работы, по крайней мере, оставляют Ослика далеко позади, а скоростью серфинга Огнелис может соревноваться на равных с признанной скоростной машинкой Опера ©. К числу достоинств браузера можно отнести:

- ✓ наличие просмотрщика исходного кода страницы с подсветкой синтаксиса;
- ✓ возможность блокировки всплывающих окон, не отвлекающей от просмотра содержимого веб-странички, и позволяющей в любой момент перенастроить необходимые установки на показ нужных всплывающих окон;
- ✓ присутствующая в браузере поддержка вкладок при помощи нескольких плагинов превращается в мощный и удобный инструмент серфера. Это не Опера, которая не выпускает перетаскиваемые мышкой объекты за пределы своего рабочего пространства — в Firefox табы и ссылки можно вытаскивать на Рабочий стол и оставить их там в виде ярлычков-ссылок на необходимые веб-страницы;
- ✓ хорошо продуманный и аккуратно реализованный поиск по странице по мере набора символов, который можно заменить классическим поиском. Панель поиска, появляясь внизу страницы, сигнализирует о невозможности найти вводимое слово в просматриваемом тексте, что экономит массу времени, — не нужно, как в IE, открывать окошко поиска и ждать, пока тот покажет вхождение слова на странице, или лихорадочно жать F3, пытаясь найти глазами выделенный фрагмент текста;
- ✓ сохранение картинок в отдельную папку от самой страницы (как в IE). Причем, опять же используя плагины, можно получить mht-файл (архив с необходимыми для показа страницы графическими и CSS-файлами), без проблем открываемый в IE;
- ✓ многоуровневая система «предыдущая/следующая страница» (как в Опере);
- ✓ обширная информация о странице (Клик правой кнопкой на сайте>Информация о странице). Позволяет не только узнать всю подноготную о документе, открытом в браузере, но и сохранить нужный графический файл буквально двумя кликами мыши. Вспомните, сколько проблем доставлял процесс сохранения flash-анимации в IE;
- ✓ возможность установки тем оформления. Есть даже тема, имитирующая Internet Explorer, — для консерваторов или людей, не желающих иного оформления инструмента для обзора Internet;
- ✓ поддержка плагинов (в русской версии — расширения). Плагины же на текущий момент существуют, видимо, уже для любой цели, которая только может стоять перед пользователем.

## Где взять?

Из многочисленных ресурсов, предоставляющих для скачивания разные сборки Огнелиса, я бы посоветовал уважаемым читателям остановиться на двух, с моей точки зрения, наиболее актуальных, речь о которых пойдет ниже.

Первым ресурсом является официальный сайт проекта <http://www.mozilla.org/products/firefox>, где вы сможете найти столь же официальные сборки ©.

Вторым и самым интересным ресурсом для пользователей Windows является сайт MooX'a (<http://www.moox.ws/tech/mozilla/>

[localizedbuilds.htm](http://www.moox.ws/tech/mozilla/localizedbuilds.htm)). Первоначально официальные сборки не оптимизированы для конкретных процессоров, что позволяет им работать на всех 32-разрядных процессорах x86. Но не зря же мы платили денежку за новый процессор с поддержкой инструкций MMX, SSE, SSE2, которые позволяют существенно повысить скорость работы? На вышеуказанном сайте лежат сборки, оптимизированные под конкретные процессоры, они разбиты на три категории.

К категории M1 относятся сборки, оптимизированные под инструкции MMX, которая поддерживается начиная с процессоров AMD Athlon, AMD K6-2, Intel Pentium 2, Intel Pentium Pro, Intel Pentium.

Категорию M2 (в которую попал и я ©) стоит выбирать владельцам компьютеров с процессорами, поддерживающими инструкции SSE, а именно — AMD Athlon XP, AMD Athlon MP, AMD Sempron (2200+ — 2800+), AMD Duron (1.0GHz — 1.8GHz), Intel Pentium 3, Intel Celeron (533MHz — 1.4GHz).

Если же вы счастливый обладатель процессоров с поддержкой SSE2-инструкций (Intel Celeron D, Intel Pentium M, , AMD Athlon FX, Intel Pentium 4, Intel Xeon, AMD Sempron (3100+), AMD Opteron, AMD Athlon 64), то вам в категорию M3.

Заострять внимание на установке и стандартных настройках не буду, так как для читателей МК это будет легко, скажу только, что в этом браузере есть огромное удобство — использование ПРОФИЛЕЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. Те, кто использует Линукс, прекрасно понимают все выгоды от такого способа хранения настроек, кто же работает в Windows и не знает, о чем речь, поясню. На практике это означает, что все настройки браузера, все его тюннинги и файлы, закладки и кэш, куки и плагины, лежат в папке, называемой Profile. После установки и первого запуска профиль пользователя создается автоматически, по умолчанию в следующих папках: в Windows 2000\XP это <системный\_диск>\Documents and Settings\<Имя\_Пользователя>\Application Data\Mozilla\Firefox\Profiles, в Windows 98\ME\NT4 — <системный\_диск>\Папка\_Windows\Application Data\Mozilla\Firefox. Если же вы используете более правильный подход, а именно держите настройки программ по возможности вдали от системного диска, после окончания установки Лиса откажется от запуска, затем измените ярлычок запуска Firefox таким образом, чтобы Лис запускался с параметром -p. Это даст вам возможность выбрать папку хранения ваших настроек. А огромная выгода от такого немного закрученного способа хранения настроек в том, что после аварии на вашей системе и переустановки Windows вы сможете опять же запустить Firefox с этим волшебным ключиком -p и указать путь к существующему профилю. После запуска браузера произойдет маленькое чудо — все настройки будут ждать вас на своих местах, закладки никуда не потеряются, а сайты по-прежнему будут узнавать вас благодаря сохраненным cookie ©. Все, -p можно убрать, Огнелис будет грузиться с вашим профилем.

## Расширения

После установки и частичного знакомства с браузером приступим к его облагораживанию, а именно к установке расширений, которые помогут облегчить серфинг, а также к подбору новой одежды для Огнелиса.

Сайтов с плагинов для Firefox в Сети пруд пруди, но я бы рекомендовал опять же два ресурса:



✓ русскоязычный форум Mozilla-лы ([http://forum.mozilla.ru/view\\_forum.php?f=2](http://forum.mozilla.ru/view_forum.php?f=2)), поддерживаемый Unghost'ом и Ko, на котором, помимо расширений, вы можете получить помощь, узнать последние новости о браузере и многое другое. Все плагины, представленные здесь, переведены на русский язык.

✓ на сайте <http://www.extensionsmirror.nl> вы можете найти около 150 расширений на все случаи жизни. После посещения этого ресурса вы окончательно убедитесь, что Огнелис — лучший ☺.

Далее я опишу небольшое количество плагинов, которые понадобятся в повседневной жизни большинству серферов.

#### Tab Browser Extensions

Множество настроек для просмотра страниц в табках (вкладках).

#### Toolbar Enhancements

Открывает возможность выноса любых кнопок на панель инструментов, в том числе и внешних программ.

#### Image Show-Hide

Добавляет на панель кнопку показа/скрытия изображения на сайтах (как в Опере). Картинки отображаются/скрываются без перезагрузки страницы целиком.

#### Image Loader

Позволяет выбрать в контекстном меню, вызываемом правым кликом, при выключенных картинках, загрузку отдельных изображений, необходимых пользователю, что очень экономит трафик.

#### Mouse Gestures

Добавляет в браузер возможность управления с помощью жестов, производимых «грызуном». Жесты можно полностью перенастроить. Также есть возможность включения следа на экране от мышиных шестов.

#### Prefbuttons

Позволяет вынести многочисленные настройки Firefox'a на любую панель в виде кнопочек. Теперь изменять настройки станет намного проще.

#### Weatherfox

Хотите знать, какая завтра будет погода? Тогда установите это расширение, которое поможет вам в этом жизненно важном деле ☺. После установки потребуется выбрать свой город, а также количество дней, на которые будет выдаваться прогноз. Все данные берутся с известного мирового ресурса [www.weather.com](http://www.weather.com) (рис. 1).

#### Adblock

Довольно мощный фильтр рекламы. Позволяет фильтровать рекламу по ключевым словам, а также отключать картинки, загружаемые с других серверов. Добавить элемент «черный список» можно простым нажатием правой клавишей на изображении.

Опять же экономия трафика налицо ☺.

#### Configuration Mania

Этот плагин понадобится для более тонкой настройки браузера.

#### Spiderzilla

Интегрируясь с браузером, позволяет загружать сайты целиком. Единственный недостаток — не имеет русской версии.

#### Cards

Пока идет загрузка страницы, вы можете откинуться на спинку стула и немного расслабиться ☺, поиграв в пасьянс.

#### Bookmarks Backup

Предоставляет возможность сохранять свою коллекцию ссылок. Также может делать резервное копирование других файлов пользователя, кроме кэша, помещая копию в указанную вами директорию с именем текущего дня недели.

#### Session Saver

Восстанавливает состояние браузера после падения.

#### FireFTP

Расширяет возможности доступа к ФТП-серверам.

#### Foxy Tunes

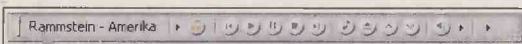


Рис.2

Для выбора своего плеера нажмите на кнопке с изображением нот (справа от названия песни) и в появившемся меню перейдите к **Прогриватель>Выбрать**.

#### Chatzilla

Удобный в использовании IRC-клиент.

С указанных выше сайтов можно сразу установить расширения, нажав на Install, или же скачав понравившиеся плагины на диск и просто перетащив их в окно браузера. Все, на этом установка завершена, после чего вам потребуется перезапустить браузер. Не правда ли очень легко? Зайдя в меню **Инструменты** и выбрав пункт **Расширения**, вы можете лицезреть все установленные вами плагины, а также управлять ими (рис. 3).



Рис.3

После того, как мы разобрались с плагинами, настало время переодеть браузер ☺. Для этого идем на <http://texturizer.net/firefox/themes/index.html> и выбираем понравившуюся тему, после чего ее можно сразу установить или же скачать на жесткий диск в виде jar-архива. Для



Рис.4

установки темы заходим в **Инструменты>Темы** и в появившееся окно перетаскиваем скачанную тему, кликаем на **Использовать тему**, перезапускаем браузер и наслаждаемся полученным результатом. Опять же все легко и просто (рис. 4).



Рис.1

**UNLIMITED colocation**

**\$50**

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ:  
[WWW.UNLIMITED.COM.UA](http://WWW.UNLIMITED.COM.UA)



# Свободно конвертируемые форматы 2

## Easy RM to MP3 Converter 1.50.20

Разработчик: Mini Stream Software  
(<http://www.rm-to-mp3.net>)

Статус: trial

Интерфейс: английский

Размер дистрибутива: 2.23 МБ

Утилита, с которой мы начнем вторую часть обзора конверторов, полностью соответствует своему названию. Максимальная простота интерфейса (рис. 1) и легкость в работе позволят пользователю без проблем перевести имеющиеся архивы из форматов .ra, .ram, .rm, .rmj (Real Media) в популярный формат mp3. Процедура включает в себя добавление файлов, выбор оптимальных параметров конвертирования и непосредственно сам процесс. Можно подобрать оптимальные параметры выходных файлов для форма-

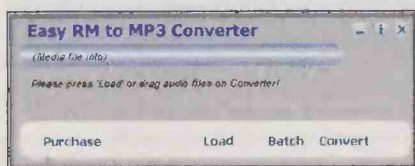


Рис. 1

та mp3. Поддерживаются постоянный и переменный битрейт в диапазоне от 8 до 320 Кбит/с, включая варианты использования т.н. «презетов» (готовых шаблонов с различными вариантами настроек). Дополнительно имеется возможность копирования и редактирования тэгов, а также извлечение аудиоданных из файлов rm, rmvb с аналогичным выбором оптимальных параметров сохранения.

30-дневная оценочная версия конвертора может производить конвертирование в пакетном режиме, но ограничена в объемах (не более 6 файлов за раз). Недоступна возможность установки скорости конвертирования.

Загрузить конвертор можно с <http://www.mini-stream.com/EasyRMtoMP3Converter.exe> или с <http://www.mini-stream.com/EasyRMtoMP3Converter.exe>.

## 4U WMA MP3 Converter 3.1.5

Разработчик: 4U Computing, Inc.  
(<http://www.wma-mp3-converter.net>)

Статус: trial

Интерфейс: английский

Размер дистрибутива: 5.87 МБ

Простота интерфейса, удобство работы и широкие возможности — вот три «кита», на которых стоит 4U WMA MP3 Converter 3.1.5. Благодаря интуитивному интерфейсу процесс конвертирования коллекции не вызывает трудностей, а поддержка большого числа форматов способна удовлетворить насыщенные потребности.

Итак, что же нам предлагают?

✓ Выберите файлы в форматах mp3, wma, wav, ogg, vox и одним кликом конвертируйте их в любой другой из того же перечня.

✓ Если есть желание сохранить саундтрек или «сграть» аудиодорожку из ви-

Сергей УВАРОВ

[sergei\\_uvarov@mail.ru](mailto:sergei_uvarov@mail.ru)  
[ssoftnews@mail.ru](mailto:ssoftnews@mail.ru)

В продолжение материала о конверторах мы осветим такой немаловажный сектор рынка, как конверторы аудиофайлов. («Включение освещения» произошло в МК, №42 (317). — Прим. ред.)

деоклипа — не проблема, поддерживаются видеофайлы в форматах mps, avi, mp1, mp2, mpeg, mpg, mpa, g721, g726, g723, которые так же легко сохраняются в виде mp3, wma, wav, ogg, vox файлов.

✓ Не удовлетворяет качество записей — произведите ресемплинг (перезапись) mp3, wav, wma и ogg файлов заново.

И этим функциональные возможности утилиты не ограничиваются! Конвертирование можно производить, запустив программу, либо же просто выбрать в контекстном меню строку 4U WMA MP3 Converter и выполнить требуемую операцию. Как же с настройками конвертирования, спросите вы? Все так же просто — сразу после инсталляции задайте желаемые параметры для каждого из поддерживаемых форматов сохранения и в дальнейшем используйте их.

А как быть, если по названию нельзя однозначно определить, стоит ли его конвертировать? Запускать внешний проигрыватель? Отнюдь, поскольку утилита имеет собственный проигрыватель, позволяющий проигрывать файлы в форматах mp3, wma, wav, ogg, vox, mps, avi, mp1, mp2, mpeg, mpg, mpa, g721, g726, g723, raw. А чтобы после завершения процесса конвертирования не пришлось устанавливать дополнительно редактор тэгов, разработчики 4U WMA MP3 Converter'a включили в продукт свой собственный редактор тэгов, поддерживающий mp3, wma, wav, ogg файлы (рис. 2).



Рис. 2

Конвертирование доступно в пакетном режиме, а также по расписанию. Скорость работы очень высока, хотя и загрузка процессора во время конвертирования близка к максимуму.

Что, нет минусов? Как же без них ☺. Минус один — программа не бесплатна, незарегистрированная версия работает только 20 дней, при этом оставаясь полностью функциональной.

Загрузить этот замечательный продукт можно с <http://www.wma-mp3-converter.net/>

files/4UWMAmp3Converter.exe, работает он на платформе Windows 9x-XP.

## 4Musics Multiformat Converter 1.4

Разработчик: 4Music, Inc. (<http://www.4musics.com/wav-mp3-wma-ogg-converter.htm>)

Статус: trial

Интерфейс: мультиязычный

Размер дистрибутива: 1.70 МБ

Этот мультиязычный конвертор (21 язык, включая русский и украинский) не только имеет прекрасный и удобный интерфейс, но и способен порадовать любого меломана качеством своей работы.

Пользоваться конвертором действительно удобно. Поддерживается как одиночное, так и пакетное конвертирование. Форматы, которые понимает утилита, — wav, mp3, wma, ogg. При выборе исходных файлов в главном окне программы появляется полная служебная информация о них — время звучания, размер файла, его текущий формат, битрейт и частота (рис. 3). Затем достаточно выбрать на панели кноп-

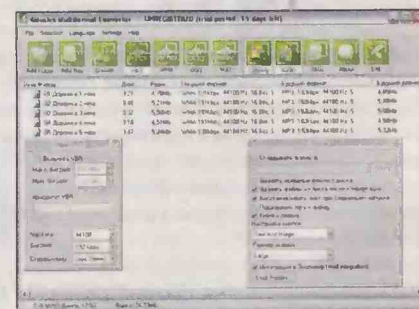


Рис. 3

ку с изображением того формата, в который вы желаете сохранить выбранные файлы, а в появившемся всплывающем меню задать приемлемые настройки качества итогового файла. Одновременно они отобразятся в главном окне применительно к каждому файлу, с указанием его итогового размера. Эта опция позволяет оценить разницу в размере двух разных форматов при сходных параметрах качества. Так, тестовый звуковой файл в формате wma с битрейтом 192 Кбит/с при конвертировании в формат mp3 увеличился в размере всего на 0.09 МБ.

Кроме конвертирования при помощи главного окна программы, можно воспользоваться тем, что конвертор добавляет свою строку в контекстное меню. Выбрав ее, можно конвертировать текущий файл в выбранный формат в соответствии с заранее указанным для этого формата уровнем качества.



Из дополнительных опций программы имеется редактор тэгов и возможность указания пути к папке, куда автоматически копируются перекодированные файлы.

**4Musics Multiformat Converter 1.4** работает без регистрации 15 дней без каких-либо функциональных ограничений, загрузить конвертор можно с <http://www.4musics.com/4musics.exe>.

### All Converter 5.2.1

**Разработчик:** 1st Benison (<http://www.allconverter.com/>)

**Статус:** trial

**Интерфейс:** английский

**Размер дистрибутива:** 6.44 Мб

Охарактеризовать этот конвертор в двух словах можно так: хороший продукт, имеющий дополнительную функциональность. Интерфейс выполнен в стиле XP, основные возможности совпадают с возможностями конкурентов, однако *All Converter* у есть чем выделиться.

После инсталляции иконка программы поселится в трее, откуда становятся доступными опции вызова основного окна программы и настроек конвертирования.

Продукт поддерживает работу с 6-ю типами файлов — *mp3*, *wav*, *wma*, *ogg*, *vqf*, *ape* — и конвертирует файл одного типа в любой из имеющихся, включая перекодирование внутри формата (полезно для уменьшения размеров файлов для последующего прослушивания, например, в флэш-плеерах). Для каждого типа файлов имеются широкие настройки параметров кодирования, имеется опция нормализации громкости звучания и изменения тэгов для формата *mp3*. Перед началом процесса конвертирования мож-

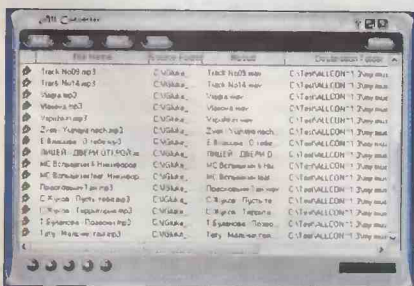


Рис.4

но прослушать любой файл благодаря встроенному проигрывателю (рис. 4).

Конвертирование возможно как для отдельных файлов, так и в пакетном режиме. При большом объеме работы можно воспользоваться опцией автоматического выключения компьютера после завершения всех процессов конвертора. Незарегистрированная, но полнофункциональная версия утилиты имеет ограничения в 20 файлов за один сеанс конвертирования. Что, однако, не снижает ее полезности при домашнем использовании.

Загрузить *All Converter* можно с <http://download.1stbenison.net/download/acsetup.exe>.

### Fair Stars Audio Converter 1.46

**Разработчик:** Fair Stars Soft (<http://www.fairstars.com/>)

**Статус:** shareware

**Интерфейс:** английский

**Размер дистрибутива:** 6.29 Мб

Чтобы выделиться своим продуктом, разработчик обязан не только наделять его интуитивно понятным, удобным и в меру красивым интерфейсом. Функциональные возможности продукта и легкость в работе — вот те критерии, что способны «переманить» в его лагерь потенциальных пользователей.

Возможности *Fair Stars Audio Converter* а не сразу бросаются в глаза из-за «спокойного» интерфейса, каждый пункт которого «разложен» по своим полочкам.

Чтобы удовлетворить потребности максимального количества пользователей, разработчики добавили в свой продукт все наиболее часто используемые форматы файлов — *wav*, *aiff*, *au*, *creative voc*, *ape*, *ogg*, *vqf*, *mp1*, *mp2*, *mp3*, *wma*, *wmv*, *asf*. Конвертировать указанные форматы можно в *wma*, *mp3*, *vqf*, *ogg*, *ape*, *wav*, причем сам процесс происходит «на лету», без создания временных файлов, отличаясь от продуктов других разработчиков высокой скоростью работы и экономией физического пространства на носителе. Облегчению больших объемов работ способствует режим пакетного конвертирования, а опция автоматической нормализации громкости «выравнивает» слишком тихие файлы.

Чтобы привести всю аудиокolleкцию к общему знаменателю выбранного формата, пользователю достаточно один раз заглянуть в настройки и установить для каждого из имеющихся форматов желаемые параметры. В дальнейшем не придется вновь блуждать по меню при выборе формата файлов «на выходе».

Добавление файлов в новый проект осуществляется как с помощью меню, так и методом drag'n'drop. Информация, содержащаяся в *ID3* тэгах конвертируемых композиций, автоматически сохраняется и доступна для просмотра и редактирования средствами самого конвертора. Чтобы сделать свой продукт еще более функциональным, разработчики добавили конвертору встроенный мультимедиа-проигрыватель, работающий со всеми типами файлов, которые программа может конвертировать (рис. 5).

Единственный замеченный автором минус в работе программы — ее статус ©. Ограничения работают не по временному признаку, а по функциональному. Незарегистрированная версия имеет ограничение в 180 секунд для каждой композиции и не может полностью работать с *ID3*-тэгами. Тем не менее, на этот продукт стоит обратить внимание. Загрузить утилиту можно с <http://www.fairstars.com/>



Рис.5

download/fsconv.exe или с <http://www.lisayan.com/download/fairstars/fsconv.exe>.

### MP3 to All Converter 1.37

**Разработчик:** <http://www.8to32.com>

**Статус:** trial

**Интерфейс:** английский

**Размер дистрибутива:** 3.56 Мб

Если вам порядком надоел ☹ всенародный формат *mp3*, и вы с уверенностью смотрите в сторону таких форматов, как *wma* или *ogg*, возьмите на прицел утилиту *MP3 to All Converter*. Для того, чтобы перевести свою коллекцию в любой из поддерживаемых программой форматов — *wma*, *ogg*, *wav*, *vqf*, достаточно запустить утилиту (рис. 6), добавить



Рис.6

нужные файлы и нажать кнопку *Convert!* Между этими двумя операциями, правда, придется чуток настроить личные предпочтения в закладке *Options*, а именно:

- ✓ конечную папку для конвертированных файлов;
- ✓ тип итоговых файлов вкупе с относящимися к выбранному типу настройками качества получаемых файлов.

Дополнительно можно выбрать такие параметры, как автоматическое удаление исходных файлов или сохранение в исходную папку.

Утилита работает довольно шустро, однако стоит учесть, что незарегистрированная версия имеет ограничение в 20 файлов за один сеанс конвертирования.

Загрузить продукт можно с [http://www.8to32.com/mp32all\\_inst.exe](http://www.8to32.com/mp32all_inst.exe).

(Продолжение следует)

### Уважаемые читатели!

Продолжается конкурс «Железная одиссея», организованный еженедельником «Мой компьютер» и компанией ELKO Kiev. Конкурс посвящен жестким дискам и технологиям, которые в них применяются.

Победитель получит суперприз — жесткий диск Seagate Barracuda 7200.7 объемом 160 Гб.

С условиями конкурса можно ознакомиться в МК, №47, а также на нашем сайте по адресу <http://www.mycomp.com.ua>



# Стратегический резерв

Посыпается однажды винт,  
когда-нибудь укусит вирус,  
но если есть в запасе копия —  
всегда мы на коне.  
Эпиграф сочинил сам.

## Пролог

**Ч**ем больше среднестатистический пользователь проводит времени перед компьютером, тем больше информации скапливается на его винчестере. Часто мы вспоминаем о каком-либо файле, только когда случайно на него наткнемся, или если вдруг «полетел» жесткий диск. Тогда потеря даже тех данных, которые ранее не казались особенно ценными, может превратиться в катастрофу и надолго ввести юзера в шоковое состояние. А если речь идет о важных документах или о бесценных гигабайтах музыки и видео, или о сейвах к играм, которые подтверждают доблесть и упрямство геймера, тогда настает личный Апокалипсис.

И только тогда вспоминаются старые рекомендации насчет резервирования данных. Но остается только кусать локти или биться головой о стену (кому что больше нравится). Конечно, можно попытаться восстановить данные специальными программами (*EasyRecovery*, *Lost & Found* и т.д.), однако многие ли из вас имеют эти программы? Ведь большинство из них платные, и чем лучше программа, тем она дороже.

Кроме того, такими программами надо уметь пользоваться, а часто для этого требуются специальные знания (физическая и логическая структура жесткого диска, файловые системы и т.д.). И самое неприятное для пользователя: непосредственная работа по восстановлению данных, скорее всего, будет проходить в условиях дефицита времени — париться придется до завтра, а данные нужны вчера. Сам процесс восстановления требует много времени, желательно также наличие «лишнего» винчестера.

У вас все это есть? Хорошо, но это не дает гарантии успеха, потому что хорошим показателем даже для профессиональных программ является восстановление 60–70% утерянной информации. А если нужен всего один файл? Как вам перспектива пропахать гигабайт сорок данных, чтобы восстановить документ размером килобайт пятьдесят? Или попытаться восстановить ISO-образ мегабайт на семьсот, а в результате получить файл, у которого неправильные несколько килобайт, что делает его нечитаемым?

По-моему, лучше заблаговременно позаботиться о резервной копии данных. Слышу пофигистские возгласы — да ну его, нас пронесет! Ну-ну, проверим ваш оптимизм, когда в ночь перед сдачей работы по трудному предмету вы будете шаманить над винтом, с которого вдруг «испарилась» честно списанная курсовая. Поверьте, столкнувшись с этой пробле-

Максим ДРОЗАЧ

Когда мы начинаем новый цикл статей, то полагаем, что читателю важно получить не только практические советы, но и приобрести свой личный критический взгляд на то, что ему рекомендуют. А это требует статей теоретической направленности. Согласны? Читайте!

мой хоть раз, вы перестанете сомневаться в необходимости резервного копирования информации. Только не давайте себе слово дублировать все подряд на другой винчестер, пачку CD и гору дискет. Ко всему нужно подходить с умом.

В этой статье мы рассмотрим средства резервного копирования и рекомендации по созданию копий для домашнего пользователя. Хотя приведенные здесь советы пригодятся и для небольшого предприятия, а также будут полезными и для более крупных учреждений. Итак...

## 1. Что копировать?

Всё!!! Тогда нас ничем не возьмешь! Ага, причем лучше на два винчестера. Или установить дома RAID 5. А еще лучше — открыть все файлы в HEX-редакторе и переписать содержимое на бо-о-льшой рулон бумаги... Шучу. Резервная копия данных в ситуации нормальной работы оборудования — это бесполезная куча файлов, которая занимает много места. Даже если у вас много свободных гигабайт и размер для вас не имеет значения, подумайте — чем больше информации, тем легче в ней запутаться.

Здесь важно не количество, а качество, поэтому копируем только то, что для нас действительно важно. Данные, без которых можно в случае чего обойтись, не трогаем — винчестеры каждый день не летают, а фильмы можно снова списать у друзей.

## 2. Как копировать?

Аппаратные средства резервного копирования — внешние хранилища данных, RAID разных уровней и т.д. — вряд ли подойдут домашнему пользователю или маленькой фирме по причине довольно высокой стоимости (дело даже не в деньгах, а в том, что стоимость такой системы часто больше стоимости сохраняемой информации). Поэтому такие варианты следует использовать, только если информация, которую мы храним, того стоит. Даже если у вас куча денег, и вы в состоянии себе позволить такую систему, подумайте, не лучше ли потратить деньги более разумно.

Поэтому поговорим о программных средствах резервного копирования. Подход к копированию информации может быть разным, начиная от копирования отдельных файлов или папок и заканчивая копированием логических дисков или все-

го физического диска. Все зависит от объема данных и их структуры.

Допустим, у вас есть жесткий диск с данными, которые вы обрабатываете целиком, а не отдельными фрагментами (к примеру, у вас имеется большая база данных или физический (логический) диск с операционной системой). Тогда вам подойдут программы для копирования дисков (*Norton Ghost*, *Partition Magic* и т.д.) или для создания образов («имиджей» — images) дисков (это когда вся структура винчестера или логического диска вместе с файловой системой копируется в один файл, который при необходимости потом разворачивается на заново отформатированный винчестер или логический диск). Такой файл может быть сжат (при этом он становится меньше в среднем процентов на тридцать-сорок), разбит на несколько частей (для записи, например, на несколько CD), а также защищен паролем. Специализированные программы этого класса (тот же *Norton Ghost*, *Drive Image* и т.д.) обеспечивают работу как в Windows (это рискованно — Windows может зависнуть в самый неподходящий момент), так и в DOS с дискет (обычно нужно 1–2 штуки). Программы могут запускаться по расписанию, проверять соответствие содержимого файла-образа оригиналу, проверять диск на испорченные (BAD) секторы и исправлять ошибки файловой системы перед созданием образа и после его записи назад на жесткий диск, проверять целостность файла-образа, извлекать из образа отдельные файлы и пр.

Если для вас важны только отдельные файлы, тогда применять подобные программы нет смысла из-за сравнительно низкой скорости работы, большого объема копий и высокой избыточности информации (копируется много лишнего), да и не нужно копировать всю структуру диска с разметкой и системными областями ради десятка документов.

Если важны только несколько файлов, проще всего их скопировать вручную в надежное место и время от времени обновлять копии.

Вывод: не надо возиться с программами, если все можно сделать и так, ручками.

Но чаще всего важными являются несколько папок с файлами разных типов — десяток-другой документов, сейвов к играм, рисунков или фотографий любимой девушки. Тогда к нашим услугам огром-



ное количество программ, как платных, так и греющих душу халящика. Каждый может выбрать программу по вкусу, а я приведу несколько общих рекомендаций.

Прежде всего, если наша копия занимает много места, ее лучше сжать — то есть наша программа должна уметь сжимать данные. Но резервные файлы должны быть доступными с помощью других программ, а еще лучше средствами ОС — мало ли в какой ситуации придется с ними работать. Поэтому программы, которые создают файлы-копии малораспространенных форматов, лучше не использовать, а то, если накроется сама программа, наши файлы станут бесполезными. Самораспаковывающиеся архивы тоже желательно не создавать — другая ОС может «не понять» исполняемый файл.

ИМХО, оптимальным выбором является формат *zip* — с такими файлами могут работать большинство архиваторов, файловых менеджеров и пр. Кроме того, многие операционные системы обрабатывают их без дополнительных программ. И пусть *zip* не обеспечивает высокую степень сжатия — нам в первую очередь важна доступность данных, а уже потом малый размер и дополнительные функции. Также не лишним будет способность программ добавлять комментарий к архивам, а еще лучше — добавлять к имени архива время и дату создания. Пригодится функция тестирования архивов после создания, удаления старых файлов и умение работать по расписанию. Необходимым условием является умение ко-

пировать только файлы с установленным атрибутом «архивный» и снимать его после копирования. Дело в том, что этим атрибутом, если он не установлен раньше, помечаются измененные файлы — программа будет копировать только файлы, которые изменились с момента создания последней копии. Эта функция позволит не копировать одинаковые файлы, что увеличит скорость работы и уменьшит размер резервных файлов.

Если среди ваших файлов есть уже сжатые, не пытайтесь сжимать их еще раз во время создания резервных копий, игра не стоит свеч — конечный файл будет меньше исходного процента на два, а скорость создания копии уменьшится в несколько раз. Значит нужно, чтобы программа резервного копирования умела обрабатывать некоторые файлы из списка без сжатия — должна быть возможность задать их расширение или имя.

Пригодится функция исключения некоторых типов файлов из обработки — чтобы не копировать временные файлы и папки. Такие файлы тоже должны задаваться по расширению или имени. Это также облегчит настройку программы. Например, если в папке есть десять важных файлов и один, который мы не хотим копировать, можно будет записывать в список не все файлы из этой папки, а задать только саму папку, исключив из обработки один файл в ней. Для обеспечения большей гибкости в настройке желательно, чтобы программа понимала подстановочные символы (это когда

одну или несколько букв в имени или расширении файла можно заменять специальным символом), что позволит копировать или исключать из обработки файлы и папки с похожими именами или файлы с одинаковыми расширениями — файлы одного типа.

Вот список расширений временных файлов (взяты из *System Mechanic 4*):

а) *\*~\*, ~\*.\* \*\*~, \*.—, \*.tmp, \*\_mp* — временные файлы;

б) *\*.old, \*.bak* — временные резервные файлы;

в) *\*.chk* — файлы, созданные программой ScanDisk, в большинстве своем бесполезные (кажется, это потерянные цепочки кластеров, преобразованные в файлы при проверке диска);

г) *\*.gid* — временные файлы данных поиска по файлам помощи;

д) *mscreate.dir* — временные данные о папках;

е) *0???????nch* — временные файлы кэша данных из групп новостей (news-groups);

ж) *\*.dmp* — файлы дампа памяти, создаются автоматически при отказе системы, предназначены для специалистов, а для обычного пользователя бесполезны.

Папки с именами *tmp, temp, temporary\** можно исключить — в них хранятся временные файлы, оставшиеся после работы разных архиваторов, интернет-браузеров и пр.

Я думаю, в критической ситуации для вас не будет важно, какой у папки с вашими данными фоновый рисунок и каким

## Представляем Seagate Barracuda® 7200.7 SATA с поддержкой технологии маршрутизации команд NCQ



Barracuda® 7200.7 SATA с поддержкой NCQ – новый дисковый накопитель Seagate® с интерфейсом Serial ATA и поддержкой технологии маршрутизации команд Native Command Queuing (NCQ). Благодаря использованию технологий NCQ и SATA пользователи не придется жертвовать производительностью ради увеличения емкости системы. Даже если вы или ваши клиенты не планируете использовать NCQ в дальнейшем, современная прошивка, высокая степень интеграции, а также кэширование команд и данных, обеспечат вам прирост производительности до 20% по сравнению с предыдущим поколением SATA дисков. Использование NCQ позволит вам в будущем увеличить производительность системы при интенсивной обработке данных и избавит от необходимости иметь отдельный NCQ-контроллер или содержащую его материнскую плату.



Более подробную информацию про NCQ вы можете прочитать на [http://www.seagate.com/content/docs/pdf/whitepaper/D2c\\_tech\\_paper\\_intc-stx\\_sata\\_ncq.pdf](http://www.seagate.com/content/docs/pdf/whitepaper/D2c_tech_paper_intc-stx_sata_ncq.pdf)

ELKO – официальный дистрибьютор Seagate в Украине

[www.elko.kiev.ua](http://www.elko.kiev.ua) • [www.seagate.com](http://www.seagate.com)

Киев: ВЕРСИЯ, [www.versiya.com](http://www.versiya.com), тел. (044) 554-27-47, ДИАВЕСТ, <http://diawest.com>, тел. (044) 455-66-55, ЕПОС, [www.epos.kiev.ua](http://www.epos.kiev.ua), тел. (044) 462-52-68, КОМПАСС, [www.compass.ua](http://www.compass.ua), тел. (044) 531-97-30, КОРИФЕЙ, [www.coryphae.ua](http://www.coryphae.ua), тел. (044) 451-02-42, КПИ-СЕРВИС, [www.kpiservice.com.ua](http://www.kpiservice.com.ua), тел. (044) 248-95-55, К-ТРЕЙД, [www.k-trade.ua](http://www.k-trade.ua), тел. (044) 252-92-22, НАВИГАТОР, [www.navigator.ua](http://www.navigator.ua), тел. (044) 241-94-94, НИС, [www.nis.com.ua](http://www.nis.com.ua), тел. (044) 234-38-38, Днепрпетровск: Д'КОМП, [www.dcomp.dp.ua](http://www.dcomp.dp.ua), тел. (056) 370-11-04, Донецк: АМИ, [www.ami.ua](http://www.ami.ua), тел. (062) 385-48-88, СПАРК, [www.spark.donetsk.ua](http://www.spark.donetsk.ua), тел. (062) 311-52-13, Львов: ТЕХНИКА ДЛЯ БИЗНЕСА, [www.tdb.com.ua](http://www.tdb.com.ua), тел. (0322) 98-95-00, Одесса: ТИД, [www.tid.odessa.ua](http://www.tid.odessa.ua), тел. (0482) 24-89-11; Харьков: МКС, [www.mks.ua](http://www.mks.ua), тел. (057) 7-149-521, СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА, [www.spez.com.ua](http://www.spez.com.ua), тел. (057) 7-191-505, СТЕЛС, [www.stels.kharkov.ua](http://www.stels.kharkov.ua), тел. (0572) 58-94-98, ТАРГЕТ, <http://targetel.kharkov.ua>, тел. (0572) 58-58-05.

All rights reserved. Seagate, Seagate Technology and the Seagate logo are registered trademarks of Seagate Technology LLC. Barracuda is registered trademark of Seagate Technology LLC.



цветом отображаются имена файлов в ней. Поэтому папку *Folder Settings* тоже можно не включать в архив. Также можно исключить файл *desktop.ini* — в нем данные о пути к фоновому рисунку, цвете имен файлов, фона, на котором отображаются эти имена и т.д.

**Помните, что вы исключаете файлы из обработки на свой страх и риск. Возможно, какая-либо программа использует файлы с данным расширением в своей работе** (в том же *System Mechanic 4* есть список папок, из которых не следует удалять «временные» файлы). **Вы можете потерять важную информацию! Поэтому перед исключением из обработки убедитесь, что этот файл или папка действительно являются бесполезными.**

Разделите файлы по степени важности для вас, это поможет при настройке программ резервного копирования. Менее важные файлы можно копировать раз в месяц или в неделю, более важные — раз в день или в час (только если эти файлы критически важны для вас, а то вы быстро забудете копиями резервный носитель информации «под завязку»). Архивы с информацией разной степени важности лучше складывать в разные папки — так будет легче разобраться, что где лежит.

Полезно иногда создавать архив и снимать у файлов метку «архивный» (назовем его «основным»), это может быть даже полный архив всей важной для вас информации. При создании всех последующих архивов («дополнительных») метку снимать не надо, тогда в следующем архиве будут все те файлы, что и в предыдущем, или их новые версии. Это, конечно, увеличит общий объем архивов (ведь каждая следующая копия, если вы не удаляли никаких файлов-оригиналов, будет, скорее всего, равной или большей, чем предыдущая), зато при восстановлении вам понадобятся только последние «основной» и «дополнительный» архивы (оптимально для архивов на CD).

Новый «основной» архив нужно создавать, когда размер «дополнительного» архива станет, по вашему мнению, слишком большим, или ощутимо упадет скорость его создания из-за того, что нужно обрабатывать большое количество файлов. Но это мало поможет вам при случайном удалении файла-оригинала — в следующих после удаления архивах его не будет. Чтобы его достать, придется покопаться в копиях, которые были созданы до удаления. Если хотите обезопасить себя от собственных (или чужих) кривых рук, складывайте все критически важные файлы в один архив, настроив программу на добавление новых и замену существующих в архиве файлов, только если копируемый файл новее, чем тот, что есть в архиве. Для еще большей надежности можете также заставить программу не удалять предыдущие версии файлов из архива.

Последние два предложения касаются только **критически важных файлов**, потому что злоупотребление этими возможностями приводит к неоправданному увеличению размера и неразберихе внутри

копии. А ведь физическое наличие нужного файла — это только половина успеха. Надо еще суметь его найти в куче других, похожих как по именам, так и по содержанию. Сохранять предыдущие версии файлов, из известных мне видов архивов, можно только в формате *rar*, а это накладывает ограничение на доступность данных из других программ. Потому что даже не все версии архиватора *RAR* могут работать с архивами, созданными новыми версиями. Архивы, созданные этой программой версии 3.00 и выше, может открыть *RAR* версии 2.9 и выше, все младшие версии отказываются это делать.

Автоматическое удаление старых копий тоже нужно использовать осторожно, чтобы не удалить ничего лишнего. Если копий немного, лучше это делать вручную, убедившись, что данный архив больше не нужен.

### 3. Куда копировать?

Ну уж точно не на дискеты! Тогда уж лучше обратиться к варианту с рулоном бумаги. Или будьте готовы к тому, что, когда потеряете оригинал, копия на дискете по закону подлости не откроется — дискеты штука капризная. Да к тому же имеют маленький объем (любителей многотомных архивов на куче дискет попрошу собраться вместе и сходить к доктору — это диагноз).

Конечно, можно записать архив штук на двадцать дискет, но дело даже не в том, что их нужно много, а в том, что когда посыплется всего одна (а она обязательно окажется «средней»), то вторая часть архива, скорее всего, окажется бесполезной (из-за особенностей архивирования).

Резервная копия — наш последний шанс, поэтому она должна быть полностью рабочей!

Подходят CD, но нужно использовать разные их типы для разных нужд. Если у вас есть данные, которые редко или вообще не изменяются (например, архивы старых работ) тогда можно использовать CD-R. Если вы часто изменяете ваши файлы, лучше брать CD-RW — вам ведь не нужна куча старых бесполезных дисков с древними архивами, со старыми версиями программ, играми и т.д. А так вы сможете использовать носитель еще несколько раз.

Только не используйте *overburn* (это когда на CD записывается несколько больший объем данных, чем тот, на который он рассчитан) и запись на максимальных скоростях. Какой-нибудь не суперновый привод может потом отказаться читать ваш диск, а где гарантия, что вы будете работать с резервными копиями только на своем навременном оборудовании?

Скорость записи около 30х оптимальна, вряд ли вы столкнетесь с древними низкоскоростными приводами. Но если вы рассчитываете на помощь такого «старичка», то и записывать придется на скоростях, не больших, чем его возможности.

DVD+R/-R/+RW/-RW, MO-приводы и USB-брелоки тоже хорошая штука, но они еще не сильно у нас прижились,

так что о них не будем — не с нашим счастьем.

ZIP-накопители тоже вряд ли вам понадобятся — они не стоят денег, которые за них просят.

Стримеры со сроком хранения данных 30–50 лет — это для узкого круга организаций, они не дешевы, так что их мы тоже не будем обсуждать. Специалисты и так знают, как с ними обращаться, а обычный пользователь вряд ли будет с ними работать.

Вот мы и сузили круг интересов. Теперь порассуждаем подробнее.

Обычному пользователю остаются винчестеры. Если у вас один многострадальный жесткий диск, то создавать копии на нем же можно лишь для душевного спокойствия — все закончится потерей оригинала и копии в результате того, что вирус повредит таблицу разбиения вашего винчестера на логические диски, прикажет долго жить электроника, блок магнитных головок или посыплется магнитный слой на пластинах.

Вариантов, как видите, много, поэтому лучше создавать копии на другом жестком диске — вероятность того, что оба диска одновременно сломаются, низкая. Несколько слов о структуре резервного винчестера. Разбивать его на несколько логических дисков нецелесообразно, хотя и можно на один раздел поставить ОС, а на другом логическом диске хранить данные. Тогда в случае поломки основного винчестера можно будет работать исключительно с резервного. Но обычно резервный диск меньше основного. Не ставьте в качестве резервного диск, равный или превосходящий по объему основной, если вы не собираетесь хранить ваши архивы очень долго, это нецелесообразно.

В качестве файловой системы для физического или логического диска с резервными копиями файлов лучше всего FAT32. FAT16 уже устарела и не поддерживает диски большого объема (только до 2047 Мб), поэтому ее использовать не имеет смысла. С FAT32 умеют работать большинство ОС, а это нам и нужно. Если восстанавливаются данные с диска с FAT32, то прогноз удачного процесса — 80–90% (если за это браться сразу, ничего не записывая на пострадавший диск).

Убежденные линуксоиды, конечно, будут использовать Ext2/3 или что-нибудь еще, это их право. Любители NTFS знают, что с ней корректно работают далеко не все ОС.

У NTFS есть еще одна «особенность». Она «летит» редко, зато всерьез и надолго (в лучшем случае удастся восстановить 50–60% данных). Так что остановимся на FAT32.

Напоследок хочу пожелать читателям МК, чтобы они разобрались в деле резервного копирования, но чтобы им никогда не приходилось восстанавливать свои данные из резервных копий.

В следующих статьях я расскажу о программах для разных видов резервного копирования, с которыми работал раньше и работаю сейчас.



# Пришел, увидел... пообщался

Андрей ЛЕБЕДЕВ

Вы бы хотели пообщаться с друзьями через веб-камеру? Наверняка да. Особенно, если вы с ними живете в разных городах. Как воплотить это желание в реальность — читайте ниже.

Наверняка вы хотя бы раз были в обычном чате или беседовали по ICQ. И вам в голову приходила мысль, что было бы неплохо видеть (слышать) своего собеседника. В этой статье я хочу рассказать об известных мне программах для подобного общения.

## Подготовка

Все мы прекрасно знаем, что для видеообщения в сети нужна веб-камера (или цифровой фотоаппарат/мобильный телефон с поддержкой функции веб-камеры). К счастью, выбор веб-камер очень велик, и я не буду останавливаться на этом вопросе — у каждого из нас свой вкус и требования. Если вы желаете еще и слышать собеседника, можете также обзавестись микрофоном (в некоторые модели веб-камер он уже встроен).

Хочу вас сразу предупредить: это «удовольствие» не из дешевых, особенно если вы платите за трафик (примерно за 30 минут общения нарабатывается около 35 Мб трафика). Что касается качества видео, то оно довольно приличное, среднее разрешение 640x480, задержка кадра — приблизительно 1–1.5 секунды (при скорости 115 Кбит/с). Есть еще одно маленькое «но»: веб-камере для нормальной работы требуется хорошее освещение, поэтому, если у вас нет настольной лампы, придется ее купить.

## Настройка камеры

В наше время все производители выпускают камеры, которые подключаются через порт USB. Обычно в стандартном наборе имеется книжечка с подробным описанием установки и функций камеры, два диска (один с драйвером для камеры, второй с софтом).

Если у вас установлена Windows XP, то, скорее всего, камера настроится сама. Если у вас 9x-ME — придется настраивать вручную. Но не пугайтесь, для этого вы только устанавливаете драйверы с диска и перезагружаете машину. Как только веб-камера настроена, мы можем приступать к общению.

## Необходимый софт

### ✓ ICQ 4.0 (или выше)

Вы спросите: «Почему именно 4.0, а не более ранние версии?» Ответ очень прост — потому что только начиная с 4-й версии (рис. 1) разработчики включили в свое «детище» поддержку видео и голосового чата. Сразу замечу, что я все опыты проводил

на ICQ 4.1, так как в ней уже включен X-Traz, а без него видео может не запуститься.

Сразу отмечу один, но очень существенный минус — вы сможете видеть видео своего собеседника, только если упомянутый софт установлен и у него, и у вас.

Для того, чтобы передать видео собеседнику, нужно щелкнуть по его имени правой кнопкой мыши и в открывшемся меню выбрать функцию «Видео ICQ».

Если вы запускаете эту функцию в первый раз, ICQ предложит установить камеру и микрофон (думаю, что с этим у вас проблем не будет).

Если все настроено правильно, то появится окошко (рис. 2) с вашим изображением. В этом окошке вы сможете подправить качество изображения, нажав на кнопку «Настроить».

Вот и все с этим пейджером.

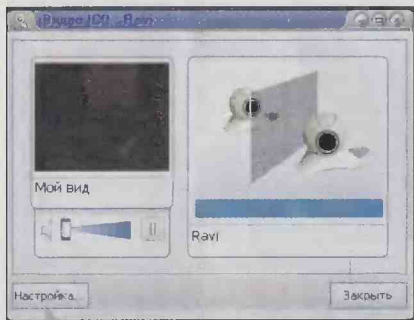


Рис. 2

Качать его — с [www.icq.com](http://www.icq.com), размер версии 4.1 около 2.85 Мб.

### ✓ MSN

Хочу заметить, что передачу видео и звука можно осуществить только начиная с версии 6.2. Но не расстраивайтесь, согласно опросам именно эта версия самая распространенная на домашних машинах ☺!

Итак, запустив программу (и предварительно зарегистрировавшись пользователем в этой системе), мы видим перед собой окно с именами ваших знакомых. Общение (нас интересует только видео) можно начать в самом окне чата (рис. 3). Как видно на рисунке, чтобы увидеть собеседника, нужно нажать на рисунок с веб-камерой, при этом в окне чата появится ваше предложение о принятии или отклонении видео с вашей камеры. Соответственно, нажав на картинку с микрофоном, вы включите звуковое общение.

Последнюю версию можно скачать с [www.msn.com](http://www.msn.com), размер MSN 6.2 для WinXP — 4.97 Мб.

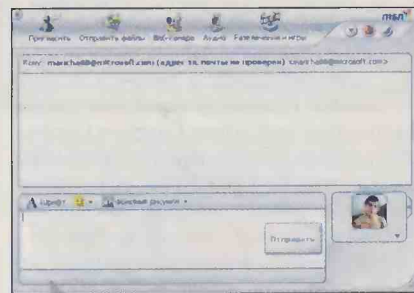


Рис. 3

### ✓ PalTalk

Программа имеет очень удобный интерфейс (к сожалению, только английский). Для регистрации достаточно ввести свой ник, e-mail, настоящие имя и фамилию, ну и контрольный вопрос на случай, если вы забудете свой пароль. Как видите, здесь все очень просто.

После того, как я зарегистрировался, открылась сама программа, которая мне почему-то показалась схожей с MSN ☺. Порадовала меня кнопка «Groups», после нажатия которой открывается окошко с группами для общения. А после выбора группы загружается еще одно окно с подгруппой. К сожалению, я нашел всего несколько групп с русскоязычным населением ☹, но не расстраивайтесь, и в них будет с кем поговорить — тем более, можно создать и свою группу.

Идем дальше. После присоединения к какой-нибудь группе перед вами появится окно чата. В этом окне справа будут отображаться ники всех, кто участвует в чате, а слева — три окна для просмотра видео собеседников. Также любого собеседника можно добавить в свой контакт-лист для дальнейшего общения.

Этот чат меня поразил своей скоростью передачи данных. Например, MSN у меня работал в 2 раза медленнее.

В каждой комнате есть свой админ, который может делать замечания, ставить музыку ☺, говорить с вами и помогать в освоении программы.

Единственное, чего нельзя сделать в этой программе, так это поменять свои личные данные ☹, которые вы ввели при регистрации. Эта информация может повлиять на админов некоторых комнат, на которых стоит ограничение (например, ограничение по возрасту).

Домашняя страница — [www.paltalk.com](http://www.paltalk.com), с нее можно скачать последнюю версию программы, сегодня это версия 5.1, весит она 2.03 Мб.

## Заключение

На этот раз — все. Я постарался раскрыть самые лучшие стороны программ. Как видим, все они имеют различные возможности. Одни очень быстрые, другие имеют приятный интерфейс, третьи — наиболее популярны среди пользователей сети. Что выберете вы — решать только вам.

Будут вопросы, пишите на [wasaby@blc.com.ua](mailto:wasaby@blc.com.ua).



Рис. 1



# Телефонные книги

Есть такая замечательная программа — **Bookshelf**, написанная нашим соотечественником Антоном Красовским и предназначенная для чтения электронных книг прямо с экрана мобильного телефона. Ее последняя версия *2.0beta1*. Скачать ее можно на сайте проекта <http://bookshelf.sourceforge.net/ru>, без регистрации и абсолютно бесплатно. Размер — 1.5 Мб. Программа позволяет преобразовать текстовые файлы в мидлет (программу), готовую к отправке на мобильный телефон. При запуске мидлета на телефоне пользователь получает возможность читать текст, включенный в мидлет.

При подготовке текста, используя GUI **Bookshelf**, пользователь может выбрать параметры форматирования текста: шрифт, межстрочное расстояние и т.д., а также воспользоваться функцией предварительного просмотра, показывающей, как будет выглядеть текст на экране мобильного телефона.

## А какой у вас мобильник?

Во-первых, телефон должен быть с поддержкой *Java*, ведь **Bookshelf** создает программу (мидлет), написанную на *Java*. Для тех, кто в танке, — игры, которые вы скачиваете из Интернета с помощью телефона по *war*-протоколу, написаны на языке *Java* и тоже называются мидлетами. У многих современных моделей телефонов поддержка *Java* есть.

Во-вторых, **Bookshelf** официально поддерживает следующие модели телефонов — Siemens S55, M50, C55, SL55, S55, CX65, SL45i, S65, M65; Nokia 7210, 3510i, 3650, 6230 и SonyEricsson T610. Однако в действительности список телефонов, на которых мидлеты **Bookshelf'a** работают нормально, несколько шире. Например, мой Siemens M55 работает без проблем (в настройках я указал S55). Экспериментируйте. Если вашего телефона нет в списке поддерживаемых, попробуйте указать телефон с таким же или меньшим размером экрана, как и ваш. Это связано с тем, что если в настройках будет указан телефон с большим размером экрана, текст просто не будет помещаться на экране вашего телефона, и чтение книг станет невозможным.

## Устанавливаем

Перед установкой **Bookshelf** нужно убедиться, что на вашем компьютере установлен *JRE* (Java Runtime Environment) версии 1.4.2. Для проверки в командной строке (*Start>Run>cmd*) выполните команду *java-version*. Вы должны увидеть примерно такое сообщение:  
**java version "1.4.2\_05"**  
**Java(TM) 2 Runtime Environment,**  
**Standard Edition (build 1.4.2\_05-b04)**  
**Java HotSpot(TM) Client VM (build 1.4.2\_05-b04, mixed mode)**

Если на вашем компьютере не установлен *JRE*, вы можете загрузить его,

Сергей БОРМОТОВ  
[serg\\_bormotov@mail.ru](mailto:serg_bormotov@mail.ru)

*Чтение книг — занятие, безусловно, полезное. Но стандартные бумажные талмуды — это прошлый век, ведь в Сети есть все, начиная от романов и повестей и заканчивая технической документацией. А как вы обычно читаете электронные книги? На компьютере с помощью программы-читалки? Или у вас есть дорогой КПК? А знаете, ведь есть возможность чтения книг прямо с экрана мобильного телефона.*

воспользовавшись ссылкой <http://www.java.com>.

**Bookshelf** поставляется в виде *zip*-архива. Чтобы установить программу, достаточно распаковать архив (с помощью подходящего архиватора — к примеру, WinRAR или WinZip) в любое удобное для вас место на винте. После распаковки **Bookshelf** запускается с помощью файла *bookshelf.bat*. После запуска перед нами появляется главное окно **Bookshelf GUI** (рис. 1).

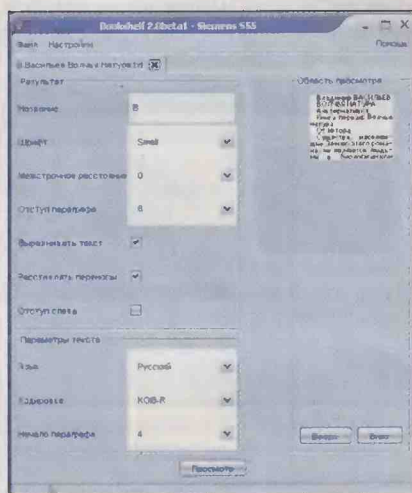


Рис. 1

С помощью меню можно добавлять и удалять текстовые файлы, изменять значения, используемые по умолчанию для большинства настроек, а также выбирать модель телефона и конфигурировать плагины.

Некоторые пункты меню доступны по комбинации клавиш, например: **Ctrl-S** вызывает функцию *Файл>Сохранить*, а **Ctrl-O** — *Файл>Открыть*. Смотрите пункты меню для остальных комбинаций.

В меню «Настройки» необходимо указать модель телефона, а также, при желании, можно изменить значения по умолчанию языка интерфейса, папки по умолчанию для сохранения мидлетов и для открытия файлов, язык, кодировку, отступ абзаца, параметры переносов, шрифтов, межстрочное расстояние, и т.д. Там же можно подключать плагины. Для начала советую установить только модель телефона, остальные значения по умолчанию подходят для большинст-

ва пользователей, и менять их целесообразно только при необходимости.

Откроем какую-либо электронную книгу. Небольшое замечание — **Bookshelf** поддерживает только кодировки *CP1251*, *KOI8-R*, *DOS Russian*, к тому же *CP1251* он поддерживает немного криво, по моему мнению. Рекомендую воспользоваться любой программой для перекодировки текста — например, Штирлицем — и перекодировать исходный текст в *KOI8-R* перед тем, как скамливать его **Bookshelf'u**.

Теперь в выпадающем меню «Кодировка» установите правильную кодировку и нажмите на «Просмотр». В области просмотра отобразится текст, в точности, как на экране мобильного телефона (рис. 1). Листать его вы можете кнопками «Вверх», «Вниз». После того, как вы загрузили все необходимые текстовые файлы и установили параметры форматирования текста, можно сохранить получившийся мидлет. Для этого воспользуйтесь меню (*Файл>Сохранить*) или комбинацией клавиш. Мидлет будет записан под выбранным вами названием. Оба файла (\*.jad и \*.jar) должны быть переписаны на мобильный телефон, в папку, предназначенную для мидлетов.

Здесь есть также одна очень интересная и полезная особенность — размер мидлета получится меньше размера исходной книги примерно раза в полтора, благодаря тому, что текст при перегонке в мидлет сжимается. Например, книга Владимира Васильева «Волчья натура» в оригинале весит 556.438 Кб, а после обработки **Bookshelf'ом** — 377.520 Кб. Это очень немало важно, учитывая скромные размеры памяти современных мобилок.

## Установка мидлета в телефон

Теперь при помощи программы для работы с вашим мобильным телефоном мидлет нужно — через кабель или ИК-порт — загрузить в телефон, в папку, предназначенную для мидлетов. Для Siemens это *\Java\jam* (рис. 2), как у остальных моделей телефонов — не знаю, не пользовался, я — ярый сименсовод ☺. Если же у вас нет кабеля или адаптера ИК-порта, вас может выручить следующий трюк — положите гото-



Процессор AMD Sempron 3100+  
Оперативна пам'ять 512 Mb  
Накопичувач HDD 120GB, 7200 rpm  
Накопичувач FDD 3.5"  
Накопичувач DVD-ROM/CD-RW  
Відеокарта Radeon 9600XT, 128MB  
Монітор 17" ViewSonic VX715  
Клавіатура, миша, килимок, акустичні колонки

5990 грн

КОРІФЕЇ

www.coryphae.ua  
sale@coryphae.ua  
т. (044) 451 0242

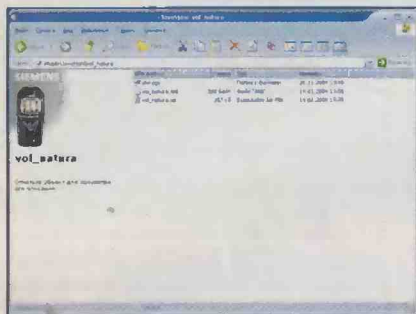


Рис.2

вий мидлет на какой-либо бесплатный хостинг типа [www.hotmail.ru](http://www.hotmail.ru), [www.narod.ru](http://www.narod.ru) и попробуйте закатать его браузером вашего телефона и сохранить в папке для мидлетов.

После установки мидлета на телефон вы можете запустить его так же,

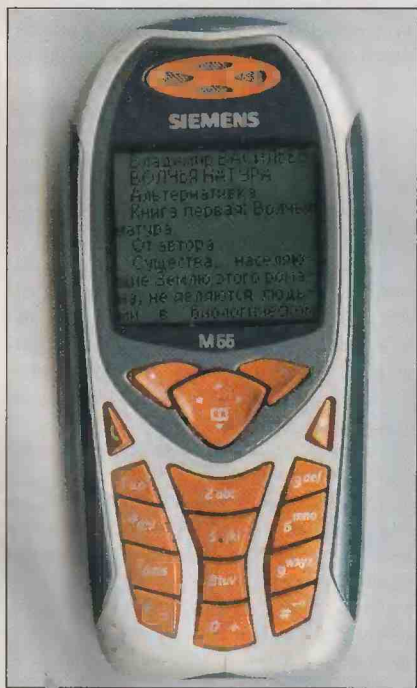


Рис.3

как и любую другую программу. После запуска вы увидите заставку Bookshelf, а потом текст первой книги, включенной в мидлет (рис. 3).

### Вход в уголок Маньяка — Мобила против КПК

Когда во вступлении я говорил о дороговизне КПК, я немного лукавил. Конечно, новый Pocket PC или Palm Tungsten позволить себе может не каждый, но купить за сотню долларов подержанный Palm III или Palm Vx и приспособить его для чтения электронной литературы вполне возможно. Давайте разберемся с вами вместе в плюсах и

минусах КПК и мобильных для чтения e-book.

Главный плюс КПК — дисплей. У младшего семейства Palm он имеет стандартное разрешение 160x160, что позволяет умещать более 30 символов в строке, а самих строк — более десятка. Экран же типичной мобилы — меньше в разы. Разрешение у Siemens M50/C55 — 101x64, у S/ME45, S55, M55 побольше — 101x80. Однако, в отличие от экранов большинства старых PDA, экран телефона не слепнет на солнечном свете: читать летом на улице что-нибудь с КПК практически нереально — только глаза себе портить, не видно там ничего...

Главный плюс сотика — размеры девайса. Тут какие-либо комментарии излишни: КПК в карман джинсов не сунешь. Мобилу же можно без проблем держать в одной руке, причем довольно удобно — большой палец сам ложится на джойстик, управляющий прокруткой текста.

Еще одна проблема — пополнение запасов литературы. В КПК будет только то, что вы сами в него положите. Если ваш путь лежит на черноморские побережья или просто в деревню, вопрос пополнения запасов книжек может стать со всей остротой. С мобилой же таких проблем нет — книги можно заранее обработать Bookshelf'ом и положить в сеть, а потом по необходимости потихоньку качать на мобилу, благо с повсеместным распространением GPRS это выйдет совсем недолго и очень недорого.

Конечно, кто-то скажет, что все это глупости, что КПК намного функциональней обычного телефона... Действительно, функциональней. Но большинству людей и мобилы хватает — на ней и читать можно, и звонить, и в игрушки играть, и Инет серфить... Как говорится в одной рекламе — если нет разницы, зачем платить больше?

### Выход из уголка Маньяка — Мобила против КПК

#### Читаем!

Используя джойстик или цифровые клавиши, вы можете перелистывать текст постранично или построчно. Мидлет автоматически запоминает текущую позицию в тексте и текущую книгу (если в мидлете их несколько). Остальные функции реализованы в виде плагинов и могут быть добавлены или исключены из мидлета по желанию.

По умолчанию имеются следующие плагины:

#### ✓ Menu

Показывает меню (обычно по нажатию правой softbutton), позволяет выйти



Рис.4

из мидлета (рис. 4). Некоторые плагины, например gorage, используют этот плагин, добавляя опции в основное меню.

#### ✓ Info

Отображает страничку с информацией: дата/время, номер текущей страницы, количество страниц, название текста. Активируется нажатием на цифровую клавишу 5.

#### ✓ Gopage

Позволяет переходить на страницу с заданным номером, активируется из меню.

#### ✓ Switchbook

Позволяет загружать другие тексты, включенные в мидлет.

#### ✓ Autoscroll

Постранично, построчно или пописельно автоматически перелистывает текст в соответствии с выбранным интервалом времени. Активируется из меню, интервал выбирается джойстиком (вправо — влево).

Чтение книг с экрана сотового — сплошное удовольствие. Bookshelf использует аккуратный шрифт, старательно перелистывает текст с заданным интервалом времени, включает и отключает подсветку. Можно читать хоть весь день — глаза не устают, проверено! Очень удобно использовать мобильник для чтения книг в метро и прочих трамваях-троллейбусах по пути на работу/учебу.



# Полезная софтинка. Выпуск 40

**MKey 0.8**

Многие из нас пользуются различными утилитами для создания т.н. «горячих» клавиш, позволяющих ускорить доступ к наиболее часто используемым приложениям. К тому же на сегодня уже не редкость клавиатуры с дополнительным набором мультимедиа клавиш. Кто-то ими пользуется, а кто-то отказался из-за не слишком удобного софта, поставляемого в комплекте с девайсом. Утилита MKey служит для расширения возможностей клавиатур, и в первую очередь позволяет менять настройки именно для мультимедиа клавиш. Интуитивный интерфейс и широкие возможности по ассоциации различных операций и приложений позволяют использовать клавиатуру на все 100%!

Остановлюсь на основных возможностях программы:

- ✓ управление такими известными медиаплеерами, как Winamp 2/3/5, Windows Media Player, JetAudio 5/6, Foobar 2000 и QuinTessential;
- ✓ управление громкостью звука + включение/выключение звука;
- ✓ полнофункциональное управление при воспроизведении AudioCD, а также лотком CD-ROM'a;
- ✓ широкие возможности настройки клавиш на открытие различных системных папок (Мой компьютер, Мои документы и т.п.), а также любой папки пользователя; запуск любых выбранных приложений, управление браузерами Opera и Internet Explorer, различные действия над окнами, управление питанием компьютера и многое другое.

Несомненно, основной приоритет сделан на мультимедиа клавиши, однако ничего не стоит задать любую операцию для выбранной клавиши на стандартной раскладке.

Дополнительно имеется возможность (особенно при работе с медиа-проигрывателями) отображать на полупрозрачном всплывающем экране только что назначенное действие. Для получения полного удовлетворения ☺ от работы с программой достаточно раз ее настроить, после чего она помещается в трей и работает в фоновом режиме, активируя назначенные сочетания клавиш вне зависимости от того, активно указанное приложение или нет.

MKey имеет русский интерфейс, работает под управлением Windows 2000/XP и распространяется бесплатно. Загрузить ее можно с <http://seriosoft.iatp.org.ua/download/MKey0.8.rc1.exe>, размер 887 Кб.

**MyLib 0.81**

Ситуацией, когда у среднестатистического пользователя имеется не один десяток компакт-дисков, сегодня уже не удивишь никого. А вот самому приходится долго удивляться, когда нужно в срочном порядке найти программу или mp3-файлик для закадычного друга. Знакомо?

Стоит подумать о поиске программы, которая бы систематизировала имеющиеся носители и находящуюся на них информацию. Надумаете выбирать, обратите внимание на нижеописанный продукт. MyLib — очень про-

Сергей УВАРОВ  
sergei\_uvarov@mail.ru  
sssoftnews@mail.ru

*Нынешний, уже 40-й выпуск, посвящен, как всегда, софту полезному и интересному. Итак, воспользовавшись утилитой MKey, вы сможете полностью изменить клавиши на своей мультимедийной клавиатуре, а утилита MyLib наконец-то позволит структурировать накопившиеся запасы компакт-дисков. После чего, благодаря прекрасному DVD-проигрывателю DirectDVD, вы сможете насладиться просмотром свежего фильма на DVD-диске.*

стой, но удобный инструмент для хранения списка информации, хранящейся на внешних носителях.

Принцип хранения данных о дисках основан на сканировании носителя и создании его образа, включающего полную информацию о файлах и папках. Размер созданного образа не превышает 200 Кб, к нему можно добавлять свои комментарии, которые в дальнейшем помогут быстрее найти нужный файл. Благодаря удобной созданной древовидной системе можно группировать образы по отдельным папкам, согласно направлениям (софт, mp3).

В целом очень удачный и, главное, простой продукт, несмотря на свой юный возраст ☺.

Загрузить утилиту можно с <http://www.mylib.iatp.org.ua>, размер дистрибутива всего 956 Кб, работает под управлением Windows 98-XP, русский интерфейс, freeware.

**DirectDVD 5.2 ES**

Говорят, первое впечатление обманчиво. Позволю себе это опровергнуть, ибо... DirectDVD — потрясающий продукт и стоит того, чтобы стоять в одном ряду с такими монстрами, как PowerDVD и WinDVD. Продуманный интерфейс, широчайшие возможности настройки аудио- и видеопараметров, множество интересных и оригинальных решений — все это и многое другое воплотилось в прекрасном продукте от OrionStudios. Позволю себе один шаг — сразу уточню, что у него не работает в trial-версии. Итак, продукт ограничен 30-ю днями пробного периода и возможностью (вернее, невозможностью) просматривать видеоматериалы более 5-ти минут. Недоступны также онлайн-поддержка разработчика плеера, доступ в Сеть из-под программы и серия расширенных возможностей, активизируемая только после покупки утилиты.

Теперь о хорошем, ибо его предостаточно. Начнем с интерфейса. Цифровая панель управления, предоставляющая доступ ко всем опциям плеера, по умолчанию всегда активна, а основные кнопки управления воспроизведением доступны как из всплывающего контекстного меню, так и при использовании «горячих» клавиш, что, несомненно, удобно. Дополнительное колесико прокрутки позволяет плавно «перематывать» фильм до необходимого фрагмента. Технология Digital Smart Sensor в активном режиме отображает в виде сенсорной панели текущую загрузку каждого канала звуковой системы.

В отличие от именитых конкурентов в лице PowerDVD и WinDVD, DirectDVD, работает исключительно с DVD-дисками, вставленными в DVD-ROM. При первом запуске плеера пользователю будет предложено выбрать привод, используемый по умолчанию для проигрывания дисков и настроить различные параметры, которых довольно много (и это радует).

Воспроизведение же вообще вызывает массу положительных эмоций. Кроме уже ставших привычными опций управления диском (навигация по меню, выбор определенной части) и выбора размеров изображения в зависимости от используемого устройства вывода и самого DVD, пользователь получает очень интересные улучшения:

- ✓ воспроизведение DVD в указанное время;
- ✓ цифровой зум в диапазоне 2x-500x;
- ✓ настройка параметров видеоизображения (яркость, контрастность, резкость и т.п.);
- ✓ воспроизведение DVD на Рабочем столе (в Windows XP).

Мы любим смотреть, но еще больше любим слушать. DirectDVD поддерживает самые современные технологии звука — Dolby Digital 5.1, DTS, SDDS, а также имеет ряд уникальных решений, направленных на улучшение звуковых характеристик. Не могу не отметить такие технологии:

✓ **Theatherverb 9.3** — симулятор кинотеатра, имитирует стереозвук;

✓ **Dolby Headphones** и **DCP Digital Headphones** — технологии, направленные на улучшение восприятия в наушниках, с имитацией шестиканального звука;

✓ **6.1 Matrix Surround Decoding System** и **Tru Surround XT** — обе технологии направлены на повышение реализма при воспроизведении DVD на системах домашних кинотеатров.

Меню настроек также содержит ряд ссылок на интересные плагины для улучшения звуковых характеристик, которые могут быть закачаны прямо из-под плеера.

Из дополнительных опций доступно создание закладок для быстрого перехода, захват экрана с сохранением в файлы более чем 10 форматов, смена скинов, режим карооке и даже небольшой звуковой редактор для сохранения аудиодорожки DVD-диска (DVD-Video, DVD-Audio) в формат MP3 с битрейтом до 320 Кбит/с. Небольшим бонусом можно считать возможность, имея дистанционный пульт от комплекта **ATI All-in-Wonder**, удаленно управлять плеером.

Загрузить дистрибутив плеера можно с <http://www.orionstudios.com/direct/DirectDVD.exe>.



**Збережи час.  
Випереди час -  
передплати!**



**Час не чекає!  
Передплатний  
індекс**

**35327**



**На річних передплатників "МК" чекають: фантастичні годинники F-WATCH з flash-пам'яттю - СУЧАСНИЙ ЗАСІБ ЗБЕРІГАННЯ ІНФОРМАЦІЇ від компанії GEMBIRD**  
[www.gembird.com.ua](http://www.gembird.com.ua)

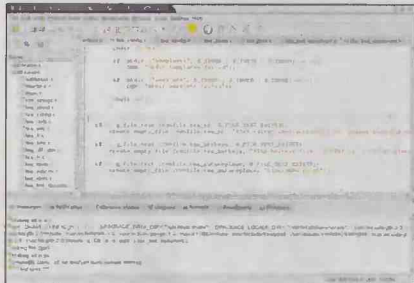
**Та суперприз - СУЧАСНИЙ КОМП'ЮТЕР BiMaSter від компанії БМС Трейдінг**  
[www.bms.com.ua](http://www.bms.com.ua)



# Тише едешь — дальше будешь?

**R**AD расшифровывается как Rapid Application Development. Перевод я уже дал. Обычно под RAD подразумевают среды визуальной разработки, вроде Delphi. Создал новый проект, поместил в него «форму» — окно, на него бросил кнопку. Щелкнул по кнопке — во встроенном редакторе услужливо создался шаблон функции-обработчика нажатия на эту кнопку. Осталось только его заполнить своим кодом. Хорошо! Не совсем. В наш техногенный век человек слишком много всего переложил на плечи машины. Появились функции проверки орфографии — и сразу стало больше безграмотных людей. А зачем, ведь «умная» машина в случае чего и красненьким ошибкой подчеркнет, и исправит, если надо.

Заберите у Delphi-программиста среду разработки, оставьте ему только голый консольный компилятор. 99 процентов отечественных Delphi-программистов в таком случаеотреагируют следующим образом: впадут в кому, из которой не выйдут, пока кто-то не шепнет им на ушко: «Вставь! Среда разработки восстановлена, можешь расставлять кнопки по своим местам!»



Я отнюдь не упрощаю. Среда визуальной разработки берет на себя заботу о технических аспектах, которые программисту надо знать, иначе он будет думать, как в той сказке, что булki на деревьях растут. А когда программист сталкивается с реальностью и узнает, что процесс возникновения в природе булок несколько более сложен, то наступает запоздавшее прозрение — я знаю, что ничего не знаю.

Не хочу сказать, что те же Delphi-программисты не пишут код, а только и делают, что помещают компоненты на формы и невероятно радуются этому. На самом деле это только называется так — среда визуальной разработки. На деле, Delphi-программист пишет столько же кода, сколько и любой другой программист, — и даже больше! Например, если он создает компонент, то ему надо реализовать не только основную функциональность компонента, но и его функциональность как визуального компонента. Последнее — задача не столько сложная, сколь монотонная и громоздкая.

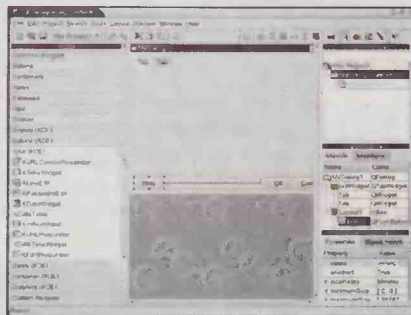
© Петр «Roxton» СЕМИЛЕТОВ  
www.roxton.kiev.ua

*Иногда в околокомпьютерной прессе попадают статьи, в которых авторы сетуют на отсутствие или недостаточную развитость средств RAD (быстрой разработки программ) в Linux. Однако нельзя расценивать RAD-средства как некую панацею либо как доминирующую технологию разработки. Эта статья представляет собой попытку разобраться, так ли важен и нужен RAD, как об этом иногда говорят, и если важен, то почему.*

Польза же от свойств компонента в Инспекторе объектов представляется мне сомнительной. Какой толк с того, что я вижу свойства объектов и могу менять их визуально в процессе разработки? Значения этим свойствам, скорее всего, удобнее будет присвоить в процессе выполнения программы, то есть старым добрым методом ручного написания кода. Сам же факт присутствия списка свойств перед глазами, на мой взгляд, полезен разве что при разработке графического интерфейса, и то с оговорками. Всё равно ведь, чтобы использовать объект, надо прочитать к нему документацию. А там — тот же список свойств, между прочим. Только с пояснениями, что к чему.

Это только далекие от реального программирования люди думают, что среды визуальной разработки позволяют, выражаясь терминологией этих людей, «создавать программы на коленке». Возьмите тетрадь, положите ее на колено и попробуйте написать так, чтобы получилось не коряво.

Создание любой программы, отличной от СУБД (вот где визуальщина нужна), — это написание кода, кода, и еще раз кода. И к графическому интерфейсу отношение имеет лишь малая его часть. Во всяком случае, графический интерфейс — это всегда верхушка айсберга. А для написания кода нужны, в первую очередь, не широкие возможности по «бросанию кнопок на форму», а удобные функции редактирования кода и навигации по нему.



Это не значит, что визуальные средства еретичны и должны быть сожжены на костре. Нет. Я за такие средства, которые отвечают ТОЛЬКО за дизайн интерфейса. Например, многоплатформенный Qt Designer или юниконовый Glade. В мире программного обеспечения только в специализации достигается совершенство.

Например, Rapid Application Development. В чем заключается быстрота разработки при использовании этих средств? Создание графического интерфейса за десять минут? Хорошо, сэкономили десять минут. Что дальше? Дальше идет написание кода. RAD будет писать его вместо меня или неким образом ускорит процесс? Нет. Управление проектом, браузеры классов, интеграция с отладчиком и тому подобные вещи есть в любой мало-мальски развитой среде разработки. Чем же RAD-средства лучше? Вернее, чем отличаются? Тем, что сэкономят десять минут?

В мире Linux спрос рождает предложение. Что логично и понятно. А в мире Windows всё наоборот, невзирая на любые маркетинговые исследования. Во всем. А теперь — диалог потребителей с кормильцами.

**Мы.** Хотим в Carmageddon'е обычных пешеходов.

**Они.** Нет, сбивайте зомби!

**Мы.** Ладно, но дайте нам хоть какую-то новую часть «Кармы»!

**Они.** Нет, вот вам «Гонки по кругу 8», наслаждайтесь новым дизайном спидометра и фотореалистичными трассами!

**Мы.** Дайте нам Fallout 3.

**Они.** Вот вам Fallout Tactics.

**Мы** (настоячиво). Дайте нам Fallout 3.

**Они.** Играйте в Icewind Dale.

**Мы** (раздраженно). Дайте нам Fallout 3.

**Они.** Играйте во вторую часть Icewind Dale!

**Мы** (покраснев от ярости). Дайте нам Fallout 3!

**Они.** О'кей, будет вам третий Фолл, на новом 3D-движке.

**Мы.** Нет! Мы хотим 2D и старую добрую изометрическую проекцию! Оставьте всё как есть! Не нужно ничего менять!

**Они.** Трехмерный движок нового Фолла поразит вас невиданным ранее качеством и реализмом графики.

**Мы.** ...

Окончание на стр. 41



**Грай у свою гру!**  
**Слухай свою музику!**  
**Передплати**  
**свій МіК!**

На річних передплатників "МіК"  
чекають музичні призи  
від компанії GEMBIRD  
[www.gembird.com.ua](http://www.gembird.com.ua)



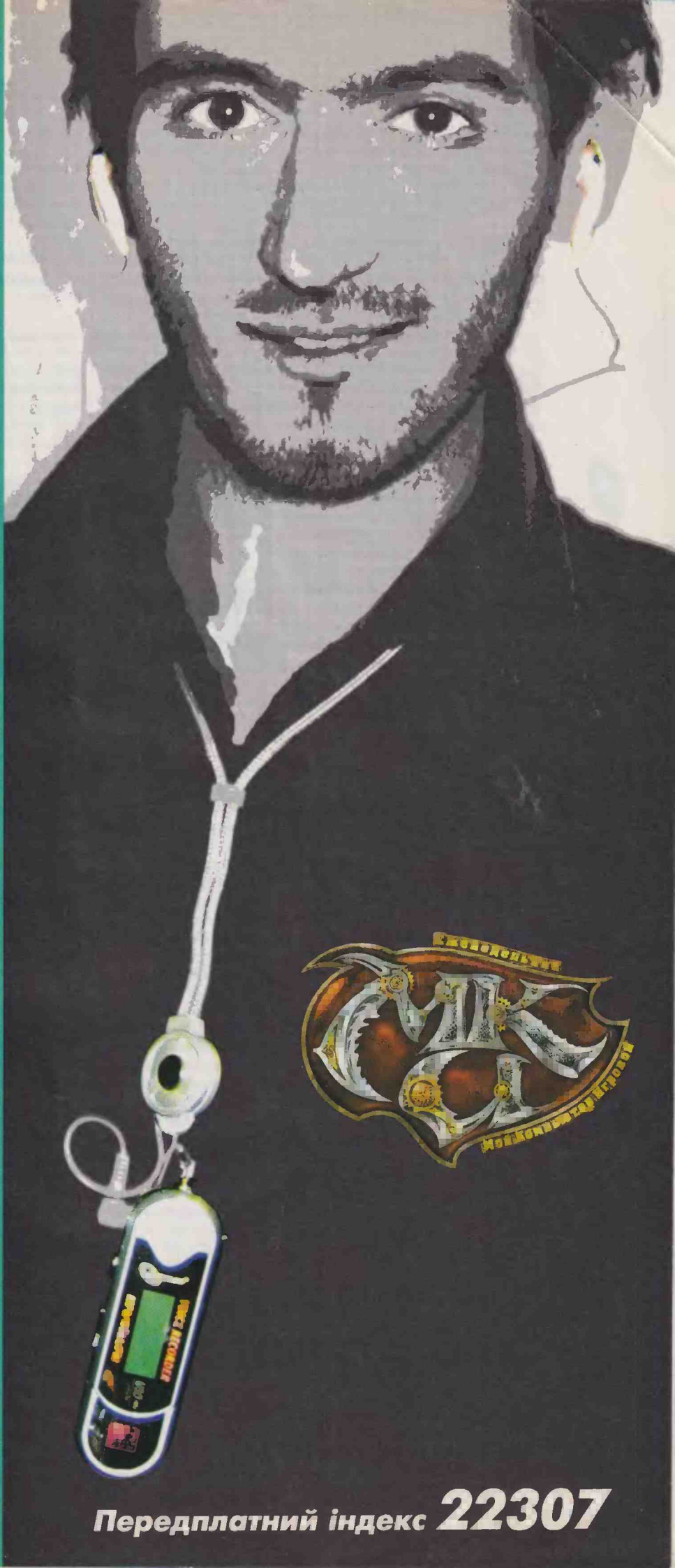
**MP3 - плеєри**

**Годинники F-WATCH  
з вбудованим MP3**



**Та суперприз -  
ДОМАШНІЙ КІНОТЕАТР**

**"МіК" -  
всі ноти ігрового  
світу!**



**Передплатний індекс 22307**



# Delphi нарий

Юрий ТРОМПАК

mycompacatalog@narod.ru

www.mycompacatalog.narod.ru

Сегодня я хотел бы вам рассказать о некоторых удобных методах использования интегрированной среды разработки Delphi. Часть из них не документирована. Рассматриваемые методы призваны упростить и ускорить процесс кодирования в Delphi.

Первое, о чем я хотел бы рассказать, это *To-Do List*. Речь идет о списке намеченных дел, которые необходимо выполнить программисту. Для того, чтобы добавить задание в список, нужно в редакторе кода вызвать контекстное меню и выбрать *Add To-Do Item* или нажать *Ctrl+Shift+T*. Перед вами появится окно (рисунок), где нужно ввести текст заметки, приоритет (цифры от 0 до 5, 0 — уровень приоритета не установлен), владельца заметки и категорию. В результате появится такой код:

```
procedure
TForm1.FormActivate(Sender:
TObject);
begin
{ TODO 3 -оТромпак Юрий -сИни-
циализация : Добавить код иници-
циализации }
end;
```

Также вы можете ввести все это вручную. Для этого предназначены параметры -о — владелец, -с — категория. Чтобы известить, что намеченное дело уже выполнено, надо либо вручную исправить *TODO* на *DONE*, либо открыть окно *View > To-Do List* и в нем поставить флажок в строке, которая соответствует нужной заметке. В этом окне также можно просматривать текущие намеченные дела и сортировать их по разным критериям.

В редакторе кода есть возможность перемещаться по коду между определением метода или процедуры в интерфейсной части модуля (*interface*) и соответствующим программным кодом в разделе реализации (*implementation*). Для этого предназначены комбинации клавиш *Ctrl+Shift+↑* и *Ctrl+Shift+↓* соответственно. Я думаю, что этот метод сэкономит вам кучу нервов, времени и километров, намотанных курсором мыши ☺.

Следующим рассмотрим механизм подсказок о символьных идентификаторах *Tooltip Symbol Insight*. Если вы наведете курсор мыши на любой символьный идентификатор, то всплывающая подсказка покажет вам, в каком модуле и в какой строке определен данный идентификатор. При этом, если вы будете удерживать нажатой клавишу *Ctrl*, то Delphi создаст активную ссылку на место, где определен данный идентификатор. Если вы кликнете по этой ссылке, то попадете в место, где идентификатор описан, даже если его описание находится в другом модуле.

В Delphi есть еще механизм *Class Completion* (завершение класса). Наберите в разделе описания следующий код:

```
type
TMyClass=class(TFotm)
private
FField:Integer;
procedure SetField(const Value:Integer);
public
property Field:Integer read FField write SetField;
constructor Create(AOwner:TComponent);
destructor Destroy; virtual;
end;
```

Нажмите комбинацию клавиш *Ctrl+Shift+C* и посмотрите в раздел реализации. Должно получиться вот что:

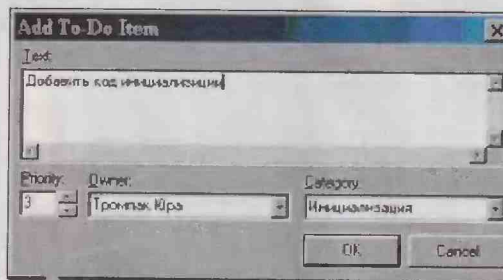
```
constructor TMyClass.Create(AOwner:TComponent);
begin
end;
```

```
destructor TMyClass.Destroy;
begin
```

```
end;
```

```
procedure
TMyClass.SetField(const
Value:Integer);
begin
```

```
end;
```



Рисунок

То есть Delphi сам генерирует код, и вам остается только наполнить его содержимым. Отпадает проблема неправильного написания имени метода или его параметров и т.п.

Есть также механизм *Code Completion*. Наберите, например, одну или несколько букв объекта или метода и нажмите *Ctrl+<пробел>*. Перед вами появится всплывающее окно с перечисленными идентификаторами, начинающимися на заданные буквы. Выберите требующийся вам, нажмите *Enter*, и соответствующий код будет добавлен автоматически. Преимущество данного механизма в том, что в выражениях он показывает только те идентификаторы, которые соответствуют типу выражения или переменной.

*Code Completion* можно использовать также в интерфейсной части модуля. Разместите, например, курсор внутри определения класса и нажмите указанную выше комбинацию клавиш. На экране появится список, в котором будут указаны виртуальные методы, которые вы можете переопределить (включая абстрактные методы), свойство базового класса, а также системные сообщения, которые вы можете обрабатывать. Причем можно выбирать несколько элементов одновременно, выбранные элементы будут добавлены в область объявления класса. И еще одна особенность *Code Completion*. Если вы выбираете в списке идентификатор из модуля, который еще не описан в вашем проекте (в директиве *uses*), то система сама добавит объявление этого модуля. Список модулей, из которых *Code Completion* берет идентификаторы, хранится в ключе реестра *\Delphi\7.0\CodeCompletion\ExtraUnits*, а из этого следует, что вы можете добавлять туда свои модули ☺.

Следующим в нашем списке будет механизм *Code Templates* или, по-нашему, шаблоны кода ☺. В любом месте кода вы можете вставить стандартные шаблоны кода (такие как *if then begin end;*). Для того, чтобы вставить шаблон кода, нажмите комбинацию клавиш *Ctrl+J* и выберите нужный шаблон из списка. Или, если вы знаете сокращенное имя шаблона (можно увидеть в списке), то введите его и нажмите *Ctrl+J*, тогда шаблон будет вставлен немедленно без показа списка. Вы также можете создавать свои шаблоны. Здесь лишь замечу, что параметр *I* (вертикальная черта) используется для того, чтобы показать, где



будет находиться курсор после вставки шаблона в ваш код. Шаблоны сохраняются в файле *Delphi32.dci* каталога *Bin*, так что вы можете свои шаблоны переносить на другой компьютер.

**Code Parameters** (параметры кода) — это механизм подсказок типов параметров. Если вы ввели имя функции, процедуры или метода и поставили знак открывающей скобки, то система во всплывающей подсказке покажет вам параметры, которые нужно передать, и их типы (это, наверное, знают все). Но как быть, если подсказка по какой-то причине пропала, а нам еще надо ввести некоторые параметры? Очень просто, следует только нажать комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+<пробел>**.

И последний на сегодня механизм — **Tooltip Expression Evaluation** (вычисление выражений во всплывающей подсказке). Этот механизм очень удобно использовать в процессе отладки. Если во время отладки навести указатель мыши на переменную, то система во всплывающей подсказке покажет ее значение (даже массив, если он на данный момент уже инициализирован). Данная возможность пригодится для пошаговой прогонки программы.

И напоследок еще несколько «быстрых клавиш» редактора кода.

**Ctrl+Shift** в сочетании с цифрами 0-9 активизирует закладку в коде программы. Для перехода на данную закладку надо нажать **Ctrl** в сочетании с цифрой (номером закладки). Недостаток данного механизма заключается в том, что если проект закрыть, закладки не сохраняются.

**Ctrl+E** — активизирует инкрементный поиск по коду. Нажав эту комбинацию клавиш, вводите сразу буквы искомого слова, фокус с выделением автоматически будет перемещаться туда, где это слово находится. Для выхода из поиска нажмите **Esc**. Заметьте, при этом не вызывается никакого диалогового окна и не нужно нажимать **Enter**. Не правда ли, удобно? Попробовав один раз, я не

могу больше не пользоваться этой замечательной возможностью ☺.

**Ctrl+Shift+I** (**Ctrl+Shift+U**) — сдвигает строку или выделенный блок текста вправо (влево) на определенное количество пробелов. Эта опция — для людей, которые любят, чтобы их код выглядел красиво и наглядно ☺.

**Ctrl+O+U** — переключает регистр выделенных символов.

**Ctrl+K+E** — преобразование выделенных символов в нижний регистр.

**Ctrl+K+F** — преобразование выделенных символов в верхний регистр.

Если удерживать клавишу **Alt**, то можно выделять не только последовательные блоки текста, но и прямоугольные.

**Ctrl+Shift+R** — начинает запись макроса, который потом можно вызвать, нажав **Ctrl+Shift+P**. Система запоминает действия, связанные с набором и редактированием текста. Этот механизм можно использовать для форматирования текста или более удобного оформления исходного кода.

Также вы можете перемещаться между открытыми модулями в редакторе кода при помощи комбинаций клавиш **Ctrl+Tab** и **Ctrl+Shift+Tab** — в прямом и обратном порядке соответственно.

Если при визуальном проектировании интерфейса нужно изменить размер или расположение компонента или нескольких компонентов, то это можно сделать и при помощи клавиатуры. Для изменения размеров выделенных компонент нужно, удерживая клавишу **Shift**, регулировать размер клавишами со стрелками, а для изменения позиции компонент нужно удерживать **Ctrl** и тоже манипулировать клавишами со стрелками. Это очень удобно. Расположение и размер компонент можно регулировать с точностью до одного пикселя, независимо от шага сетки и привязки компонента к сетке.

## ▲ Окончание. Начало на стр. 38

**Они.** Принимайте новое средство разработки. Эта штука называется RAD.

**Мы.** Зачем нам RAD? Консольный компилятор и навороченный текстовый редактор — вот наша среда разработки.

**Они.** Нет. Умный дядя говорит, что RAD лучше. С этой технологией вы сможете разрабатывать приложения гораздо быстрее!

**Мы.** Не устать поспешить, да людей бы не насмешить. Тише едешь, дальше будешь! Много ль толку от такой быстроты будет?

**Они.** Пользуйтесь нашими RAD-средствами.

**Мы.** Зачем?

**Они.** Это новое слово в разработке программ. Используйте, потребляйте только новое. Выбрасывайте все старое. Покупайте новое, покупайте, покупайте...

**Мы.** Так что, вы призываете нас разрабатывать программы только «на коленке»?

**Они.** Да, это наилучший способ.

**Мы.** И движок Doom 3 тоже разработан «на коленке»?

**Они.** Нет, это частный случай.

**Мы.** Это не частный случай, а правило. Все хорошие программные разработки создаются долгим и упорным трудом, а не «на коленке». Мне кажется, что вы просто не разбираетесь в том, как программисты пишут софт.

**Они.** А мы не обязаны разбираться. Мы просто продаем товар. И еще у нас

есть широкая поддержка со стороны прессы.

**Мы.** Это вы о тех обозревателях, которые видят в RAD-средствах панацею от всех бед?

**Они.** Именно.

**Мы.** А какие конкретно продукты созданы этими обозревателями?

**Они.** Наши обозреватели знают, как создавать программы на Delphi и Visual Basic.

**Мы.** Не уходите от вопроса. Какие именно программы они создали?

**Они** (гордо). один из наших обозревателей модифицировал пятнашки — теперь там фишки черного цвета вместо белого. А другой сделал окно, на котором кнопка «НАЖМИ МЕНЯ!». Этим людям очень помогли средства RAD. Обозреватели признались, что без RAD-средств они бы писали свои программы значительно дольше, может быть, даже несколько лет!

**Мы.** Больше вопросов не имеем.

В Linux есть немало RAD-средств. Однако они не рассматриваются как единственная технология создания программ. Кроме того, приживаются там лишь те, что органично вписываются в концепцию системы. Это правило действует везде — попробуйте перетаскать в Windows интерпретатор BASIC со Spectrum и написать пару-другую полезных программ. Возьмем к примеру Kylix. В Linux он выглядит гостем из параллельного мира. Лично я не знаю людей, которые бы использовали Kylix для создания программ под Linux. Я за всю свою жизнь

видел только одну утилиту, созданную в Kylix, — некий файловый менеджер.

Я думаю, что если бы продукт был востребован, то он бы использовался. Но Linux-программисты упорно продолжают «сидеть» в C, C++ и Python, заведя проектами в KDevelop или Anjuta, и смотрят на подобные Pascal-языки, как на мамонта в музее. Я просто констатирую факт.

Выходит, что Linux-программисты действительно выбирают то, что им нужно, а не то, что им предлагают. А Windows-программисты?

**Windows-программист.** Сейчас я использую в основном Delphi и присматриваюсь к .Net. В .Net вкупе с C# заключено все наше будущее, со временем все перейдут на него.

**Linux-программист.** Кто это «все»? Мне, например, достаточно и обычного C.

**Windows-программист.** Нас всех переведут на новую технологию.

**Linux-программист.** НАС не переведут, мы сами делаем выбор. Если нам нравится новая технология, мы ее используем. И наоборот.

**Windows-программист.** Я бы рад не переходить, но — мне надо, понимаешь? За меня уже всё решили на много лет вперед. Вот — кивает на толстенную книгу «Новая среда разработки версии 13» — начальство навязало. Чтоб читать. А еще карьерный рост, личностная мотивация и такое прочее.

**Linux-программист.** Тяжко, брат!

**Windows-программист** (вздыхает): Тяжело, а что делать?

Вопрос остается открытым.



# Старый новый друг

SebastoKrator III  
sebastokrator@ukr.net

Разработчик: EA Canada  
Издатель: EA  
Жанр: футбольный симулятор  
Системные требования:  
PIII — 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб video  
Дата выхода: 5 октября 2004

## Рассуждения на тему, или Что им стоит...

Каждый год выходит неимоверное количество игр. Десятки экшенов, и стратегий, и квестов, и РПГ, и прочая, и прочая.

А вот футсимы выходят не так часто. И, вероятнее всего, новый футсим не выстоит против короля — серии ФИФА от EA. Нашелся, правда, один конкурент, имя ему — серия *Pro Evolution Soccer*. Грядет война, великая война...

Но сейчас разговор не о войне, а о новом представителе EA-серии — **FIFA 2005**.

## Рассуждения на тему или Кто на нас с мячом пойдет...

Обещания обещаниями, а вот сейчас и разберемся, что из обещанного сделали разработчики, и как.

В FIFA 2005 есть четыре режима игры: *карьера*, *турнир*, *быстрая игра* и *лига*.

Начнем с самого простого. Итак, *быстрая игра*. Выбираем две любые команды и сразу же переходим к матчу. Тут, думаю, все ясно.

Далее. *Турнир* — надо выбрать одну из пятнадцати стран, в которых можно проводить турнир (Украину обделили), а также команду. Проходим отборочные туры, плейофф, и кубок наш.

Еще далее. *Лига*. Опять же пятнадцать стран, но, кроме того, становятся доступными всякие там первые лиги. Каждая команда должна сыграть со всеми остальными. Команда, набравшая большее количество очков (напоминаю, за победу полагается 3 очка, за ничью — 1, за поражение — ничего), награждается памятными призами.

И, наконец, *карьера*. Самый интересный режим. Сначала смотрим картинки. Берем понравившуюся нам фотографию, набираем имя и фамилию... Зачем? Да потому, что в карьере мы играем менеджером команды! Цель — получить пять звезд и стать лучшим тренером в мире ☺. Начинаем мы с нулевым показателем звезд, а увеличить их количество можно, улучшив своих отдельных работников или подразделения, среди которых — тренеры нападающих, полузащиты, защитников и вратаря; финансовый отдел, медицинский отдел, информационный отдел (предоставляет информацию об игроках из других команд), и, наконец, физрук ☺. Улучшение тренеров скажется на способностях футболистов, а остальное положительно повлияет на сам клуб.

У каждого из работников есть десять уровней, и для повышения на один требуется ни много ни мало — 100 специальных очков (за одну игру их дается совсем чуть-чуть: не более пяти). Итак, если посчитать (чтоб в ФИФУ играть, надо математику знать!), для улучшения всех-всех трудяг нужно:  $100 \times 10 \times 8 = 8000$  очков! Поэтому теперь есть возможность играть не четыре года, как в предыдущих частях, а все пятнадцать! Да-да, представьте себе, пятнадцать лет! Кстати, работать можно не с одним клубом, а переходя из одного в другой. Конечно, сначала вам никто не доверит знаменитую команду (например, «Реал» или «Манчестер»), и придется довольствоваться клубом из низшей категории, но со временем, если вы будете добывать победу за победой, могут поступить предложения и от именитых команд.

Но как добывать эти победы? — спросите вы. Очень просто. Этот режим игры похож на уже знакомую лигу — правда, играется не один сезон, а, как говорилось выше, целых пятнадцать.



## Размышления на тему, или Семь раз отмерь — один раз ударь...

С режимами игры вроде разобрались, можно перейти и к геймплее.

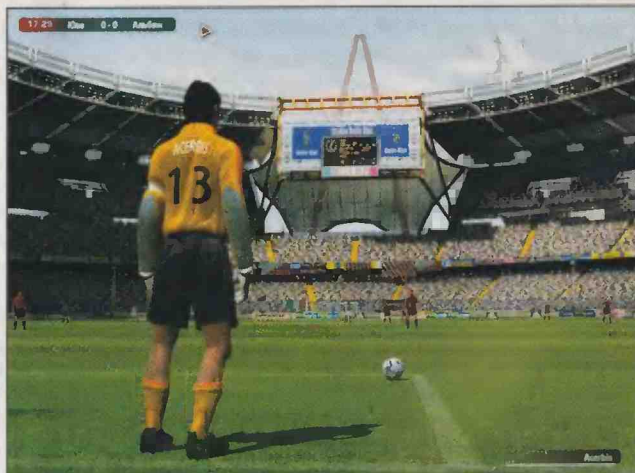
Что там нам обещали?

Итак, система *First Touch* перед вами. Что это, собственно, такое? Это такая вещь, которая позволяет при получении мяча либо отдать пас «в одно касание», либо сразу же пробить по воротам, либо остановить мяч и вести его дальше. Неплохо, совсем неплохо, особенно ко-

гда нажимаешь **S** (пас по умолчанию), пока мяч еще катится к игроку, и тот сразу делает передачу. Еще это хорошо действует, когда ты оказываешься с вратарем один на один.

Есть и такое понятие, как *Ball Off Control*. По идее, ваши игроки во время паса должны ускоряться, чтобы успеть получить мяч, но почему-то особого рвения я не заметил. С защитой вообще отдельный разговор. Вроде как защитники должны сами отбирать у соперников мяч, но этого я тоже не наблюдал. Все, чего я дождался от своих футболистов, — это несколько жалких перехватов, и то, когда мяч летел прямо к ним.

Почему-то как всем известный Бекхэм, так и неведомый широкий массам Коломажник частенько промазывали из штрафной зоны по воротам. Забить же с более дальнего расстояния — почти нереально. Поэтому голов в матчах будет мало.



Угловые. Если вы подаете угловой, то на поле обозначается место, куда попадет мяч, и игроку, выбранному вами, нужно во что бы то ни стало использовать свой шанс. Но не обольщайтесь сильно, ведь, во-первых, вам будет мешать соперник, а, во-вторых, главное — правильно рассчитать силу удара, иначе можно выбить мяч куда угодно, но только не в ворота. Еще одна помеха — это вратарь, который часто оказывается у мяча раньше вас. В случае, если вы защищаетесь — все происходит в точности наоборот. Вы не допускаете соперника в зону навеса.

Штрафные. Интересная вещь, в общем-то. Не знаю, по какому принципу это считается, я не вникал, но если штрафной назначен довольно близко к вратарской зоне, то вы обязаны бить — ни пас, ни навеса сделать невозможно. И бить надо уметь — выбрать силу и попасть бегущим ползунком на зеленую линию. Тут уж понадобится вся сноровка. Я, скажем, почти всегда бил либо намного выше ворот, либо в стенку, либо прямо вратарю в руки. Если штрафной издалека — это либо пас, либо навес.

К слову, о судействе. Судья на карточке не скупится, разда-ет направо и налево.



Ну, а в целом игра происходит, как и в реальном футболе: распасовки, навесы, удары, и т.д., и т.п.

Кстати, забыл рассказать еще об одном: **выбор игрока**. Когда игроки бегут, при нажатии клавиши **Z** (по умолчанию) над тремя игроками из вашей команды появится кружочек с циферками 1, 2, 3. Нажав соответствующую кнопку с цифрой на клавиатуре, вы определите, кому из них предназначается ваш пас/навес.

Финты, говоря на всякий пожарный, производятся клавишами **Shift, Shift+C**.

Вот еще что — теперь симуляция матчей выглядит совсем по-другому, нежели ранее. Теперь это не просто тупой послеигровой счет, а настоящий процесс ☺. Перед вами открывается окошко, в его верхней части меняются минуты матча (время течет, конечно, быстрее, чем в несимулируемой игре), а внизу высвечиваются комментарии, что именно происходит в игре. Например, «Рональдо ударил» — «Кан играет отлично на воротах» и тому подобное.

### Размышления на тему, или Десятеро одного не ждут...

Искусственный интеллект всегда играл (и играет... и будет играть!) чуть ли не главную роль в играх такого рода. Ну, что я могу сказать? Интеллект соперника вполне удовлетворителен. Игроки противника неплохо пасуются, разыгрывают мяч и так далее. Свои же игроки меня не слишком порадовали. Когда надо догнать мяч, они стоят на месте и ждут, пока мячом завладеет другая команда. Но, в принципе, играть можно. Зато вот вратари по-настоящему хороши. Ловят самые что ни на есть сложные мячи (хотя иногда пропускают простые), выбегают на подачах угловых и т.д.

Такое впечатление, что графика со времен предыдущей игры серии совершенно не изменилась. Да, на самых высоких настройках все выглядит очень неплохо, но все-таки... Хотя... Погодные эффекты на высоте: лучи солнца; брызги, разлетающиеся от мяча во время дождя... А прорисовка игроков мне не особенно понравилась: да, лица узнаются, но создается такое впечатление, что среди игроков слишком много братьев-близнецов ☺. Как будто разработчики сделали несколько десятков базовых образов, а всех остальных подогнали под них, слегка видоизменив внешность. Еще как-то странно нарисованы уши и волосы у всех футболистов (исключение составляют лысые)...

Но эти спрайтовые зрители! Сколько же можно? Какой год на дворе? Долго нас будут мучить этими бумажными болельщиками? Нет предела народному гневу! ☺

Физика мяча... Да, теперь мяч не привязан к ноге игрока, его можно отпустить слишком далеко и... потерять. Когда же игрок бьет по мячу, события могут развиваться как в реальной игре: мяч отскакивает от вратаря, попадает в штангу, еще раз во вратаря — и в ворота. Мне понравилось.

На саундтреки EA никогда не скупилась: здесь вы найдете музыкальные произведения и на английском, и на немецком, и на французском, и на других языках. Такие себе зажигательные мелодии. Нормально. Плюс еще можно настраивать, какие треки играть, а какие — нет...

Толпа ревет хорошо. При опасных моментах рев усиливается, при неудаче — стихает. Но вот комментаторы меня по-настоящему разозлили. Первые три-четыре раза они не напрягают, но потом понимаешь, что фразы-то повторяются почти все время! Вроде нельзя записать побольше вариантов! Тем более, комментаторов только двое... Хорошо хоть, их можно отключить.

### Размышления на тему, или Что посеешь...

В FIFA 2005 имеется **Зал Трофеев**, где будут храниться все выигранные кубки и награды. Можно зайти в любой момент и посмотреть поближе ☺.

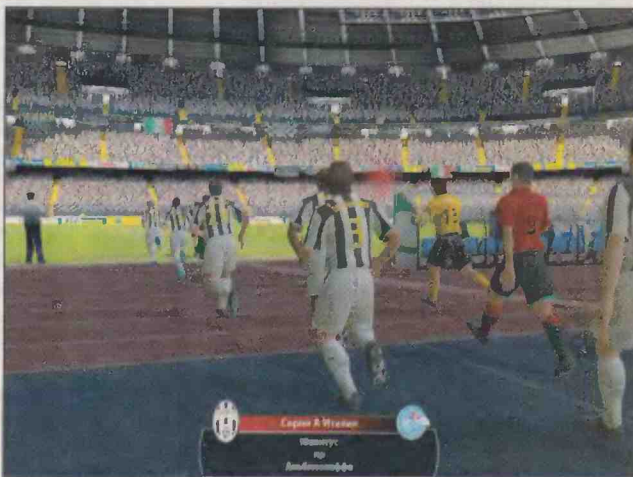
Слава Богу, нам вернули наш любимый редактор игроков, и не надо ничего качать из Интернета! Измываться над внешностью игроков можно как угодно, настраивая все — от роста, возраста и веса до формы лица, бровей и типа усов.

Му FIFA 2005 — в процессе игры вы будете получать ФИФА-очки за разные действия (ну, например, сделав хет-трик — забив три гола). Потом эти очки можно использовать на открытие новых стадионов для игры, нового времени игры — ночи, просто колоссального количества запасных форм многих именитых клубов, и, наконец, новых музыкальных треков.

Кроме перечисленных режимов игры в FIFA 2005 есть еще мультиплеер — игра по Интернету и по локальной сети, а также тренировка, где можно поиграть без счета, потренировать подачу угловых и штрафные удары.

### Размышления на тему, или Вывод...

Что можно сказать в качестве вывода? С одной стороны, игра хороша, с другой — имеет немалое количество недостатков (слышу гневные волнения в толпе фанатов). Может, я



отношусь к игре слишком предвзято, а может, я просто ждал от нее большего. А может, и то, и другое сразу. В общем, поклонникам футбола и футбольных симуляторов рекомендуется... Остальным — можно поиграть. А можно и... Pro Evolution Soccer 4 уже в продаже.

### Размышления на тему...

Какие там еще размышления? Наразмышлялись уже... Или поразмышлять? С точки зрения банальной эрудиции... Ладно, замолкаю ☺. До новых встреч!

**ОН ЧИТАЕТ**  
**реальность фантастики**

**ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004**  
замечательные авторы  
интересные произведения  
в ведущем  
фантастическом  
литературном журнале  
страны

Роберт ШЕКЛ: Для меня большое удовольствие публиковаться в "Реальности Фантастики"

**ПОДПИСКА**  
открыта для всех  
отделений связи  
**УКРАИНЫ**  
и **РОССИИ**  
подписные индексы:  
Украина - 08219  
Россия - 84452



# Беседка «Моего компьютера»

**П**ри нормальном (а у кого есть сомнения, тут же говорите) общении редакции с читателями постепенно все больше печатного места занимают ответы на предыдущие опубликованные вопросы и комментарии к завязавшимся дискуссиям. И все чаще мы заявляем: «А помните, мы уже об этом начинали говорить, так вот — продолжение...»

Что в такой ситуации приобретает особую важность? Ваши личные МК-шные архивы. Если появился ответ на когда-то заданный вопрос, то важно вспомнить и подробности его задавания. Надеюсь, вы при этом понимаете, что Беседка — это в своем роде трибуна. И каждый, кто может внятно связать свою мысль, которая интересна многим (!), имеет возможность высказаться. Если люди пишут, значит, дело того стоит. Так почему бы не освежать в памяти информацию?

Покупайте нас. И сохраняйте. Этим вы нам помогаете в следующий раз прийти к вам.

А сейчас как раз пример повторного обращения к теме.

«Здравствуй, Трурль! Там кто-то из читателей хотел узнать, как изменить версию Окон. Есть одна махонькая программка — WinSER. Позволяет изменять кучу всяких настроек системы, в том числе и версию.

На практике не пробовал, страшно получить по голове от препода ☹» Mendor

Комментируем свои же комментарии из прошлого номера. Вот возник вопрос: зачем тратить деньги на новую ОС? Двенадцать гривен по ценам киевского рынка... серьезные деньги для пользовательского бюджета. Это не пара сотен енотов, которые выпускаются не из своего кармана, да и лишь потому, что в офис пришли нахмуренные дядьки и намекнули, что солидной фирме негоже «юзать нелегальной лицензионки». Еще неизвестно, какой диск имеет большую удельную (относительную) ценность? Поэтому отличный способ сэкономить деньги — это **синхронизация** интерфейсов в соответствии с последней модой (по аналогии вспоминается такая группа программ — синхронизаторы, которые выравнивают данные на серверах локальных сетей; правда, тут только названия схожи). А вот где бы взять программу, чтобы выдала 95-ку за XP-шку?

Где? Смотри начало.

Кстати, возникла идея очередной записи в книгу наших рекордов. Откликнитесь, кто купил себе домой Винду за свои заработанные деньги? Сколько отдели?

## Служба народного НЕГРа

«Доброго времени суток. У меня такая вот история: как-то раз у нас с отцом зашел разговор о подарке мне на день рождения. Ну, я подумал, взвесил все мысли и сомнения, вспомнил, что не сегодня-завтра уже в институт поступать. Ну и назвал я в качестве предполагаемого подарка КПК. Вещь удобная, и для студента (судя по объему опубликованных в МК статей

ТРУРЛЬ

reader@mycomp.com.ua

У вас в инструкции написано: «Нажать». Но нигде не сказано, когда отпустить!

на эту тему) незаменимая. Достоинств у КПК, конечно же, много.

А отец возьми и спроси: как именно может КПК пригодиться студенту. Ну, тут я замялся, ступешался, и разговор сам собой отложился. Так вот: я прошу всех читателей МК откликнуться и помочь мне! Пожалуйста, назовите мне все полезности КПК для студента. Буду вам всем очень благодарен, ребята!» С уважением, **Денис Антропов**

Думаю, справитесь с аргументацией? Народ вы умный, не подведете Дениса.

А вот еще тест на компьютерную эрудицию: если Дед Мороз (как раз приближается время его инсталляции) предложит в новогоднюю ночь именно Вам в подарок кластерную систему из пары десятков P4-машин... «только докажи, что она тебе пригодится», сможете его убедить?

И вообще, наступает время приема заказов на праздничные подарки. У редакции есть широкий канал с полярным сервером Деда М. И можем по знакомству поспособствовать, чтобы повысить степень релевантности ваших заявок (правда, совсем невинное жульничество?), чтобы поднать их в первый миллиард из шести-семи, которые предстоит обработать Д. Морозу. Только напишите нам при этом:

- ✓ какова ваша самая большая информационная удача в уходящем году,
- ✓ какие IT-шные планы на год следующий,
- ✓ что пожелаете своим собратям по МК?

Это мы опубликуем!

## Школа Лары Крофт

На все события нашей жизни найдутся свои объяснения. Нахождение их — дело воображения и наличия информации в нужной области.

Но есть пограничные области нашего знания, в которых обычных традиционных объяснений не хватает. Тогда нужно поступать, как известная игровая героиня, — просто принимать как данность наличие слегка нематериальных толкований происходящего. И использовать их в свою пользу. Для достижения цели.

Вот пара историй.

### Ужастик о БИОС-киллере

«Так вот. Я просто более чем уверен, что не просто компы, а каждый девайс имеет душу. Вот небольшой пример, случай, который состоялся со мной в этом году.

У меня на компе упал 5.25\* флопковод. Ну, я взял у знакомого юзверя его «очень старый» Spektrum для извлечения из него соответствующего привода.

Короче, вынул, установил — БИОС кричит и комп не грузится! Робкая мысль: упал за время неэксплуатации тоже. Иду в школу в поисках компы, пригодной для «вправления» флоповода. Нашел 486. Пойдет. Короче, за 2 часа борьбы с компой, у нас 4 раза вообще сбрасывался БИОС. Короче, компа тоже отказалась работать с таким девайсом.

На следующий день мы с «хозяином» флоповода решили активировать в «родном Спектруме»... Работает как новенький!!!

То же самое происходит и с моим винтом — если его подключить к другому компу, он сразу перехватывает управление «на себя», вышибая при этом из БИОСа «главный» диск C...

Вот такие дела творятся у нас в компьютерной стране! Так что, люди, если покупаете новый девайс (особенно приводы и очень особенно б/у), постарайтесь понять и старый капризный девайс, которому «не понравился» комп». **Shau**

Страшно? Читаем еще.

«Хай, народ!!! Читал тут историю про ЧЕРНОГО ПРОГРАММЕРА. Я вполне согласен с автором. Если он не солгал, то я на его стороне, так как такие истории могут случаться! Вот, к примеру...»

### История про ЧЕРНОГО КОНЯ

«Учусь я на втором математическом курсе областного лицея при НДУ имени Николая Гоголя, и есть у меня один однокурсник. Его зовут Саня (aka «КОНЬ»). Сажу я у знакомого и ищу реферат по химии. Тут звонок в дверь, и Инета как не было! И мы с товарищем в один голос:

«КОНОВАЛ ПРИПЕРСЯ»!!!

Пошел он дверь открывать и точно, «КОНЬ» тут как тут. А заорали мы потому, что ВСЕГДА, когда он приходит, Инет обрывается, и сроки восстановления неизвестны. Один раз с его приходом где-то на базе у провайдера городской сетки, к которой подключен мой друг, сперли метров 20 кабеля, что выяснилось позже». С уважением, **М.I.R.@.}}**

## Страна советов

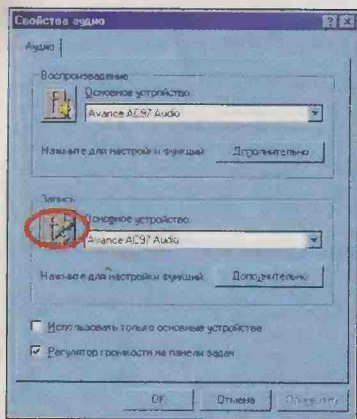
✓ **Совет №50.** На тему сохранения ярких моментов нашей геймерской реальности. Вспомните: что может быть в сознании ярче, чем финальный ролик пройденной игры... или что впечатывается в память сильнее, чем музыка, сопровождающая напряженные моменты в жизни главного героя?

«Привет, Трурль! На днях я обнаружил в Windows 98SE (у меня стоит только эта ОС, в других я это не проверял) интересный способ получать понравившиеся тре-

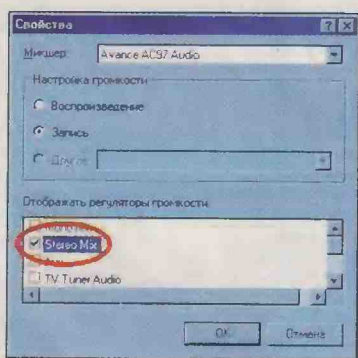


ки из игр. Может быть, кому-нибудь пригодится.

Открываем Пуск > Программы > Стандартные > Развлечения > Звукозапись. Далее жмем Правка > Свойства аудио. В появившемся диалоге кликаем по иконке с микрофоном в рамке Запись.



Потом Параметры > Свойства. Там выделяем пункт Stereo Mix и применяем. Те-



перь в появившейся части Stereo Mix ставим галочку Выбрать. Если надо, меняем громкость. Закрываем это меню и нажимаем ОК в Свойствах аудио.

Теперь запускаем игру,ждаем нужного трека (или выбираем его, как в NFS: Underground 2), сворачиваем игру, включаем запись.

Учтите: при этом режиме записываются все звуки в системе, и звук может быть чуть хуже оригинала. Таким образом можно сэкономить на счетах за Интернет, приходящих после долгих закачек». Андрей aka Stalker.

### Я знаю...

«О бесплатном хостинге: [www.boom.ru](http://www.boom.ru). Регистрация не сложная, бонус — баннер полоской внизу экрана, который можно закрыть. Когда-то был у меня тут хомяк. Потом я оставил только Index.html, на котором поблагодарил хозяев за гостеприимство и сказал, что адрес можно удалять. Через 3 дня пришел на мыло ответ:

«Благодарим за использование нашего хостинга и т.д., и т.п. Не могли бы Вы объяснить причины отказа от наших услуг?»

И я не смог объяснить. Написал, что бессмысленна эта вся информация обо мне, она только заберет несколько минут жизни у посетителя». Bob

А ведь это действительно проблема посложнее, чем поиск быстрого хостин-

га. Ну, сделали мы домашнюю страничку. Выложили на всеобщее обозрение. Хотя, какое оно всеобщее?! Даже если вы будете платить за каждое ее посещение... то разориться вам не грозит... Все равно мало кто пойдет бродить по Сети с целью знакомства с вашими симпатичными (согласен) физиономиями и рассказами о жизненном пути. Так как же добавить смысла во все это созидательное замусоривание окружающей среды?

Тематические странички.

«Агааа», — думаете вы. И тут же медленно делаете сетевые сборники любимого софта. А так как программы все вы пользуете примерно одни и те же, то опять получаются мегамассивы стандартной информации. Конечно, к вам заходят посетители, уже чуть больше, чем ранее, но это аналог «ближайшей лавочки», куда люди забегают по дороге домой прикупить продуктов. Но не магазина, в который едут через весь город, потому что он особенный...

Так что, совместно думаем дальше о смысле Сетевой жизни?

А может, кто-то уже сам сообразил и что-то сделал? И рискнет поделиться? Не боясь конкурентов. Потому что вы все равно свое дело раньше других начали, у вас уже есть авторитет.

А потом — здоровая конкуренция всегда помогает двигать дело.

### Книга грустных рекордов ROOTa

«Hello, Труры! Не поверишь... Есть рекорд (а, может, и не рекорд). У меня сейчас уже 2 дня установлена видеокарта S3 Trio 32/64 с целым 1 (!!!) Мб памяти...

Остальная система, правда, не такая медленная: AthlonXP1800+, KT266a, 256 Мб RAM, 30 Gb HDD, и была видео GF 4MX440 64 Мб, которая и вышла из строя. Теперь в ожидании реакции от сервис-центра временно установлена такая карточка... Весело.

Из игр пошли на ура: Star Craft, Heroes of Might and Magic 4, Worms WoldParty и Казаки.

Вот так, и это все после Half-Life 2 и NFSU2...» DEAMON\_ROOT

Надеемся, это юзерское состояние временно... пока специалисты из сервис-центра не наиграются в свои любимые игрушки на его видеокarte.

Для более везучих читателей предлагаем игру в стиле HORROR. Поставьте себе добровольно карту описанной мощности. Вот какую самую «серьезную» игру вы на ней запустите, так по этому критерию мы и оценим ваше компьютерное совершенство. Ну, и приз дадим...

### «Вы не знаете, чего мне хочется?..»

«Здарова, редакция. Недавно начал покупать МК, и покупаю теперь регулярно. Тут решил узнать, не планируете ли вы каких-то новых рубрик, какие сделают журнал еще интересней?» Bodya\_K

«Почему бы не пооткрывать вам свежих рубрик», — думает легкая на подъем редакция.

Только чтобы они были в тему, договоримся, что названия этих рубрик дадите нам вы, уважаемые читатели.

Именно рубрик, то есть этаких словечек, что у нас помещаются вверху каждой страницы, если вы замечали. Мы стараемся, чтобы каждая из них присутствовала регулярно.

Но, может, каких еще не хватает для охвата ваших компьютерных интересов? Или выразимся пошире — для охвата ваших интересов в области информационных технологий.

Они же все сейчас постепенно начинают сближаться... и даже перепутываться. Вот как в следующем примере.

**«Шуруп, забитый молотком, держится крепче, чем гвоздь, закрученный отверткой»**

Недавно в новостях мы уже писали, что ваш мобильный телефон скоро вполне может заменить сканер. Что, пропустили это сообщение? Ага, расквивайтесь...

В том сообщении повествовалось об умственных извращениях зарубежных ученых и инженеров. Но, нам же интересно все своими руками потрогать и самим придумать. Так ведь?

Разбирая почту, вижу, что мы все ближе приближаемся к тайне IT-шных трансмутаций. Как из свинца получать золото — это уже целые поколения алхимиков решали (кое-какие их наработки используют сегодня софтверные фирмы).

А вот современная задача: как из факса сделать сканер? Или еще круче — принтер? Не первую Беседку рассуждаем (раз письма идут, значит народу интересно).

«В одном из недавних МК был вопрос о соединении факса и ПК. Я пару лет занимался таким делом (оба устройства стояли рядом).

Для соединения проще всего подключить их обоих к одной телефонной линии параллельно (только не через модем!!!). Чтобы передать факс на ПК: запускаем факс-прогу на ПК, запускаем режим ручного приема факса и нажимаем «ответить». Далее на самом факсе снимаем трубку, набираем любую цифру (чтобы пропал гудок), далее вставляем бумажку в факс и жмем «отправить». Картинка благополучно передается на ПК. Обратная передача выполняется аналогично.

Для того, чтобы не дергать телефонную линию, достаточно собрать простенькую схему с трансформатором, выпрямителем и несколькими резисторами (схема у меня есть)». З повагою, Сеприй К. (SergeyK@bk.ru, ICQ:329093887).

### Хаккварий

\*\*\*

Install...  
UnInstall...  
Format C:

\*\*\*

Вместо маминной сказки на ночь — сосредоточенное созерцание дефрагментации...  
Умиротворенный отправляюсь спать.  
GeeZeR

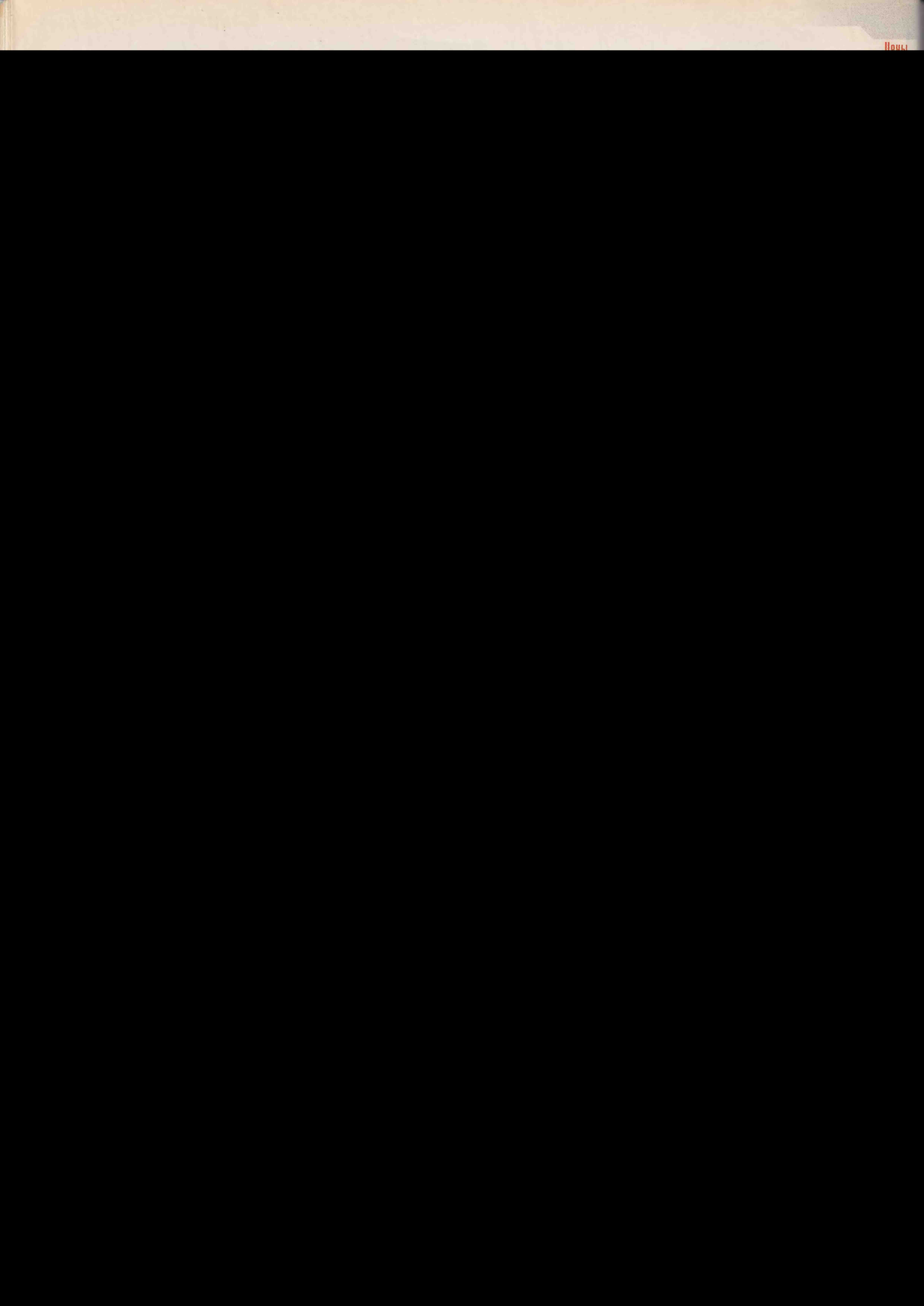






















Співробітники вирішують декілька задач одночасно.  
ПК повинні забезпечити їм повноцінну підтримку.



Процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT у ПК **artline™h** забезпечує суттєве підвищення продуктивності у багатозадачному середовищі. Отже, Ваші співробітники можуть працювати швидше та встигати більше.



- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

**5% знижки на ПК пред'явнику реклами**

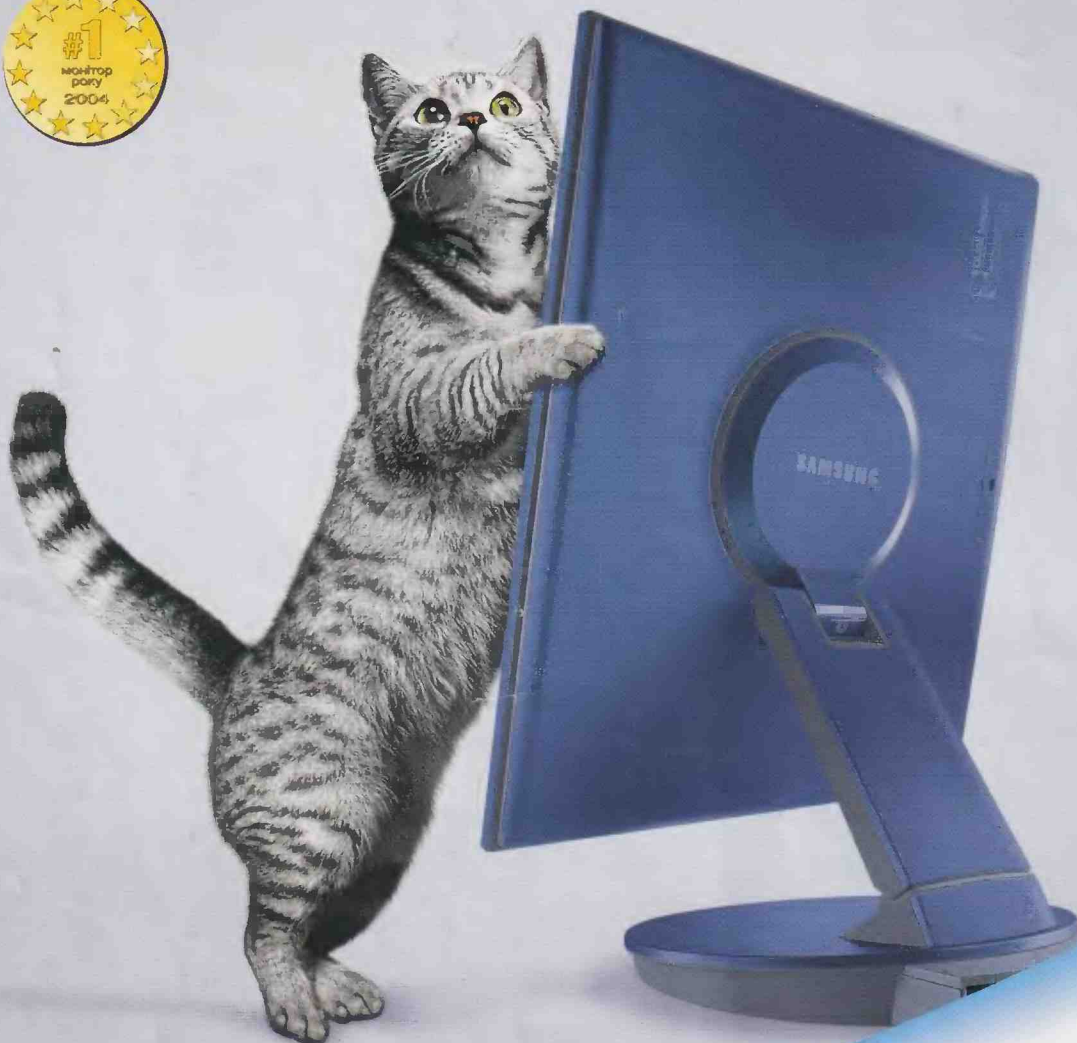


**TechnoPark**

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.  
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

238-8990





## SyncMaster™



Нова серія рідкокристалічних моніторів SyncMaster TFT поєднує в собі традиційні переваги TFT-моніторів – економічність, безпечність, довговічність, високу якість зображення, швидкість реакції до 12 мс – з новими найсучаснішими властивостями – революційним дизайном, ергономічністю та професійним налаштуванням кольорів.

Тепер користуватися монітором зручніше й приємніше, ніж будь-коли.

Алгі (0482) 379706, 379707  
МТІ (044) 4583434  
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 5374800

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби  
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

